

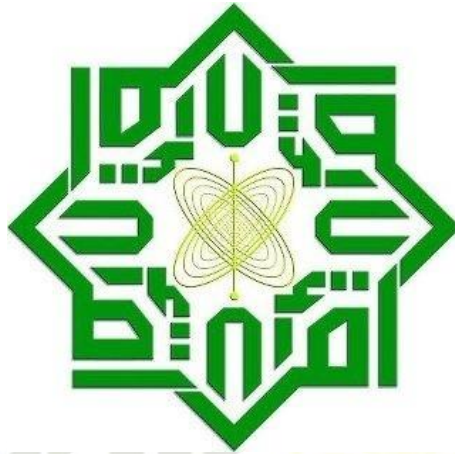


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME
ONLINE DI SMARTPHONE PADA REMAJA**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH :

CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT

11361204835

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM

RIAU

2020

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE DI SMARTPHONE PADA REMAJA



OLEH:

CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT
11361204835

**Telah Diterima Dan Disetujui Untuk Ujian Munaqasah
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri
Sultan Syarif Kasim Riau**

Pekanbaru, 26 November 2020
Pembimbing

Yuli Widiningsih , M.Psi., Psikolog
NIP. 197607192007102004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh :

Nama Mahasiswa : CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT

NIM : 11361204835

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* Di *Smartphone* Pada Remaja

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan disetujui untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Psikologi. Diuji pada :

Hari / Tanggal : Rabu / 13 Januari 2021
Bertepatan dengan : 29 Jumadil Awal 1442

TIM PENGUJI

Ketua,

(.....)

Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah, Lc, MA
NIP. 196907182003121004

Sekretaris,

(.....)

Yuli Widiningsih, M. Psi., Psikolog
NIP. 197607192007102004

Penguji I,

(.....)

Liliza Agustin, M.Psi., Psikolog
NIP. 130617122

Penguji II,

(.....)

Diana Elfida, M.Si., Psikolog
NIP. 197112091998032002



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

Man Jadda Wa Jada

Jika tidak bisa mengerjakan semuanya jangan tinggalkan semua

Dunia ini ibarat setetes air. Jika kau dapat jangan sombong karena yang kau dapati hanya setetes, jika tak dapat jangan bersedih karena yang tidak kau dapati itu pun hanya setetes

(Chairiatun Nisah Hutasuhut)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allhamdulillah, segala puji bagi-Mu ya Allah Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu

Saya persembahkan skripsi ini untuk penghargaan terhadap diri saya dan kepada mereka yang sangat berarti dalam hidup saya

Untuk kedua orang tua saya, Bapak Palito Hutasuhut dan Ibu Yusnimar beserta Bapak Maragende Hutasuhut dan Ibu Siti Rahma Hasibuan,

Terimakasih telah memberikan dukungan yang tak terhingga kepada ananda,

untuk kasih sayang dan cinta kasih Ayah dan Amak yang selalu menjadi penyemangat dan motivasi saat ananda benar-benar jatuh. Terimakasih juga untuk segala pengorbanan dan doa yang selalu merangkul ananda untuk menghadapi masa depan yang lebih baik. Semua yang sudah Ayah dan Amak berikan tak akan mungkin bisa ananda balas, untuk itu terimalah persembahan bakti cinta ananda untuk Ayah dan Amak.

Terimakasih...

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan Syukur kehadiran ALLAH SWT, Tuhan semesta alam, dengan kekuasaan Nya dan kebesaran Nya senantiasa memberikan anugerah dan nikmat yang tiada terhingga kepada penulis. Alhamdulillah atas izin dan kehendak Allah SWT. yang telah memberikan kemudahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online di Smartphone pada Remaja*” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak banyak yang dapat penulis lakukan dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas semua bantuan dan dukungan selama pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M. Ag selaku Plt Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta pembantu rektor I, II, III yang telah memberikan waktu kepada peneliti untuk menuntut ilmu diperguruan tinggi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Hairunnas, M.Ag selaku Dekan fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau beserta Bapak Dr. H. Yasmaruddin Bardansyah Lc. MA selaku Wakil Dekan I, Ibu Zulhiddah, M.Pd, selaku Wakil Dekan II dan Ibu Dra. Nurhasnawati, M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi UIN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

SUSKA Riau. Terimakasih telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU, memberikan fasilitas untuk belajar dengan nyaman, dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk merasakan betapa luarbiasanya menjadi seorang mahasiswa.

3. Ibu Ahyani Radhiani Fitri, M.A., Psikolog dan Ibu Yulita Kurniawaty Asra, M.Psi., Psikolog selaku Pembimbing Akademik (PA), terima kasih atas bimbingan dan dukungannya kepada penulis selama penulis kuliah di Fakultas Psikologi serta keramahan Ibu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Yuli Widiningsih, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing skripsi, terima kasih banyak atas dukungan, perhatian dan kesabaran Ibu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Liliza Agustin, M.Psi., Psikolog selaku penguji I saya, terima kasih atas bimbingan, dukungan, masukan dan kritikan yang ibu berikan kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Diana Elfida, M.Si., Psikolog selaku penguji II, peneliti mengucapkan terimakasih banyak karena telah bersedia memberikan masukan dan kritikan demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan, semoga menjadi bekal dan berkah yang baik bagi penulis dalam menjalani kehidupan.
8. Seluruh staf akademik umum, administrasi dan staf perpustakaan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis ucapkan terimakasih telah memperlancar dalam pengurusan administrasi penyelesaian skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

9. Untuk Ayahanda Palito Hutasuhut & Maragende Hutasuhut dan Ibunda Yusnimar & Siti Rahma Hasibuan tercinta yang selalu berjuang untukku, terimakasih atas segala pengorbanan, dukungan, do'a dan semangat Ayah dan Amak selama ini, Ayah dan Amak adalah pria dan wanita terbaik dalam hidup saya, mungkin hanya tulisan sederhana ini yang baru bisa ananda persembahkan, dan mohon maaf atas keterlambatan ini.
10. Untuk adikku Tondi Raja Valentino Hutasuhut tersayang, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama ini. Mohon maaf jika kakak belum bisa menjadi panutan yang lebih baik.
11. Untuk Suamiku Rahmi Rastiawan, terimakasih atas dukungan serta kesabaran selama ini yang sudah mau menunggu hingga skripsi ini selesai.
12. Untuk keluarga besar penulis, alm opung Paruhum bin Sati, alm Datuk Bustami bin Yatim, dan alm opung Sariam binti Lobe Pandito. Terima kasih atas semua yang telah diberikan, pesan moril, motivasi dan dukungan kepada penulis.
13. Sahabat-sahabat terbaik, Kamilatul Azmi, Sundari, Indah Pratiwi, Ulfa Hafizhatunnisa, Sattari Ghaffari, Ona Febiona. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan sehingga penulis dapat mengerjakan skripsi ini. Terima kasih juga telah memberikan banyak pengalaman selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi.
14. Terima kasih kepada kepala sekolah SMAN 1 Tambang beserta seluruh staf karyawan dan karyawan, dan juga siswa-siswi SMAN 1 Tambang yang sudah berpartisipasi dengan baik dalam penyelesaian skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Teman-temanku angkatan 2013 Lokal G, yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu. Semoga kita menjadi Sarjana Psikologi yang sukses. Amin.

16. Sepupu tersayang, Isti Kurnia Suci, Liliani Hutasuhut, Lutfhia Hasina Iramani, Afni Fauziah Hasibuan, Nusryifa Daulay, Beby Riza Satifa Hutasuhut
Terimakasih atas kebersamaan suka maupun duka, keceriaan serta canda tawa yang tidak akan terlupakan, sudah banyak sekali kenangan yang telah kita lewati bersama-sama selama kuliah.

Sesungguhnya hanya Allah Yang Maha Penyempurna, oleh karena itu meskipun skripsi ini disusun dengan segenap daya dan usaha tentu masih ada kekurangan yang menyertainya. Maka dengan penuh kelapangan hati penulis menerima kemungkinan adanya kritik dan saran dari pembaca yang budiman. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya. Amin

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, Januari 2021

Penulis



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

MOTTO	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Keaslian Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	12
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	14
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	17
B. Kontrol Diri	18
1. Pengertian Kontrol Diri.....	18
2. Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	20
3. Faktor Kontrol diri.	21
C. Remaja.....	22
1. Pengertian Remaja.....	22
2. Karakteristik Remaja.....	23
D. Kerangka Berpikir	24
E. Hipotesis	29
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	30
B. Identifikasi Variabel	30
C. Defenisi Operasional	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian	33
E. Metode Pengumpulan Data	34



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Validitas dan Reliabilitas	36
G. Analisis Data	41

BAB IV

HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian.....	42
B. Hasil Penelitian	43
1. Deskripsi Subjek.	43
2. Uji Asumsi	44
3. Uji Hipotesis	45
4. Deskripsi Kategorisasi Data.....	46
C. Pembahasan	49

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan.....	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum <i>Try Out</i>	35
Tabel 3.2	<i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri sebelum <i>Try Out</i>	36
Tabel 3.3	<i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri Setelah <i>Try Out</i>	38
Tabel 3.4	<i>Blue Print</i> Skala Kontrol Diri untuk Penelitian	38
Tabel 3.5	<i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah <i>Try Out</i> ..	39
Tabel 3.6	<i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i> untuk Penelitian .	40
Tabel 3.7	Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.	41
Tabel 4.1	Subjek Berdasarkan Usia	43
Tabel 4.2	Subjek Berdasarkan Kelas	43
Tabel 4.3	Subjek Berdasarkan Durasi Bermain	44
Tabel 4.4	Gambar Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 4.5	Gambar Hasil Uji Linieritas	45
Tabel 4.6	Interpretasi Koefisien Korelasi	46
Tabel 4.7	Data Hipotetik dan Empirik	47
Tabel 4.8	Kategorisasi Kontrol Diri	48
Tabel 4.9	Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i>	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	: Lembar Validasi Alat Ukur
Lampiran B	: Skala Try Out
Lampiran C	: Tabulasi Data Try Out
Lampiran D	: Validitas dan Reliabilitas
Lampiran E	: Skala Penelitian
Lampiran F	: Tabulasi Data Penelitian
Lampiran G	: Uji Normalitas
Lampiran H	: Uji Hipotesis
Lampiran I	: Uji Linieritas
Lampiran J	: Surat-Surat Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE DISMARTPHONE PADA REMAJA

Oleh

Chairiatun Nisah Hutasuhut
Fakultas Psikologi Universitas Islam negeri
Sultan Syarif Kasim Riau

Abstrak

Kecanduan game *online* adalah perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan game *online*, dimana hal ini sulit untuk diakhiri atau adanya kesulitan dalam membatasi (Chen & Chang, 2008). Kontrol diri merupakan tindakan menahan dorongan atau keinginan dari dalam diri sehingga tidak menjadikan hal tersebut berdampak buruk bagi individu (Tangney, Baumeister & Boone, 2004). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game *online* pada remaja. Hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game *online* pada remaja. Adapun metode yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif korelasional. Responden dalam penelitian ini yaitu siswa tingkat SMAN I Tambang. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi *product moment Pearson*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game *online* pada remaja dengan nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,333 dan $p=0,001$ ($p \leq 0,05$), sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri yang di peroleh, maka semakin rendah kecanduan game *online* pada remaja.

Kata kunci: kontrol diri, kecanduan game *online*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONTROL AND ONLINE GAME ADDICTION ON SMARTPHONE IN ADOLESCENTS

Chairiatun Nisah Hutasuhut

Faculty of psychology

State Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau

Abstract

Online game addiction is behavior that is carried out continuously in online games, where it is difficult to end or there is difficulty in limiting (Chen & Chang, 2008). Self-control is an act of contradiction or desire from within so that it does not have a negative impact on the individual (Tangney, Baumeister & Boone, 2004). This study aims to examine the relationship between self-control and online game addiction in adolescents. The hypothesis proposed in this study is that there is a relationship between self-control and online game addiction in adolescents. The method used in this research is correlational quantitative method. Respondents in this study were students of SMAN I Tambang level. The data obtained were analyzed using the Pearson product moment trial. The results showed that there was a relationship between self-control and online game addiction in adolescents with a coefficient (r) of -0.333 and $p = 0.001$ ($p \leq 0.05$), so that the proposed hypothesis was accepted. This shows that the higher the self-control obtained, the lower the online game addiction in adolescents.

Keywords: *self control, online gaming addiction*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini ditunjukkan dengan berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya ditunjukkan dengan adanya internet. Internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet sendiri. Mulai dari jejaring sosial, *browsing*, *internet messaging*, mendapatkan berita terkini, jual beli, *video streaming*, bahkan untuk bermain *game* (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2015).

Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 terus meningkat, terutama jika dibandingkan dengan hasil riset APJII mengenai hal yang sama di tahun 2017. Disebutkan bahwa jumlah pengguna internet mencapai 171,17 juta jiwa dari 142,26 juta jiwa. Dengan persentase kenaikan sebanyak 10,12%. APJII mengungkapkan pengguna paling banyak terhubung setiap harinya dengan internet adalah melalui *smartphone* dengan persentase 93,9%. Berbicara soal umur pengguna internet, APJII mencatat penetrasi tertinggi datang dari umur 15-19 tahun sebesar 91% dengan akses konten bersifat hiburan bermain *game* sebesar 17,1% (Dailysocial.id).

Menurut Super Data, persentase konsumen *game mobile* di Indonesia hampir 50% lebih tinggi dibandingkan India. Dilihat dari pertumbuhannya, saat

ini konsumen *game mobile* Indonesia memiliki karakteristik yang hampir menyerupai wilayah Jepang, Korea Selatan, dan juga Cina (idtechinasia.com).

Game online menurut Kim (2002) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* atau internet. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya, yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2009). *Game online* adalah bentuk hiburan yang populer yang dapat mempengaruhi kualitas hidup pemain (Shen & Williams dalam Teng 2014).

Umumnya untuk bisa bermain *game*, seseorang harus berdiam diri didepan *PC* (*Personal Computer*) mereka atau harus pergi ke warnet (warung internet) yang menyediakan fasilitas untuk bermain *game online*. Namun, dengan fasilitas yang ditawarkan *smartphone* sekarang bermain *game* baik dalam mode *offline* ataupun *online* sudah dapat diakses kapan dan dimana saja. Hal ini tentu saja memudahkan akses para pemain *game online*.

Fenomena yang peneliti temui saat ini remaja seakan tidak kenal waktu ketika bermain *game online*. Bermain *game online* dijadikan sebagai alasan untuk menghilangkan rasa bosan. Bermain *game online* dapat menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktifitas-aktifitas penting yang dapat mereka lakukan. Berdasarkan survei awal yang telah peneliti lakukan pada 10 remaja menggunakan wawancara pada Senin tanggal 11 Oktober 2019 di SMAN 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tambang, menunjukkan bahwa pemain *game* tersebut terdiri dari siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berusia 14-16 tahun, terdiri dari satu orang responden remaja wanita dan sembilan responden remaja laki-laki. Ada yang mulai bermain *game online* di ponsel sejak dari SD (1 orang), sudah bermain *game* selama 1 tahun (1 orang), 2 tahun (2 orang), 3 tahun (4 orang), 4 tahun (1 orang), dan 6 tahun (1 orang). Mereka mengatakan bahwa bermain *game online* dilakukan hampir setiap hari. Waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game* dalam sehari berkisar antara 4-8 jam. Biasanya mereka bermain *game* di rumah, warung tempat mereka berkumpul, ditempat tongkrongan yang biasa mereka sebut *basecamp*, bahkan disekolah ketika waktu istirahat. Padahal pihak sekolah telah mengeluarkan larangan bagi siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah.

Mereka memiliki keluhan fisik setelah berjam-jam bermain *game online*, seperti mata perih, keram tangan, kesulitan tidur, dan pusing. Meski demikian mereka tetap melakukan aktifitas bermain *game online* setiap harinya. Ketika kuota internet habis disaat permainan sedang berlangsung, delapan responden mengatakan merasa sangat marah dan stres sehingga mereka akan langsung membeli kuota tersebut dan melanjutkan permainan. Tujuh responden mengatakan bahwa mereka sering berbohong kepada orang tua untuk membeli kuota, dengan alasan terbanyak kuota yang dibeli digunakan untuk mencari tugas sekolah.

Delapan responden mengatakan bahwa mereka merasa kesal, sakit hati, kecewa, hingga membanting *smartphone*. Keinginan untuk menaikkan level *game* dan mengalahkan teman membuat mereka ingin terus bermain. Hal ini



memperlihatkan bahwa mereka kurang mampu untuk mengontrol aktifitas bermain *game* yang mereka lakukan. Inilah yang mengarahkan pada tingkah laku, *addictive* pada para pelakunya. Menurut Brian dan Wiemer-hastings (2005) potensi penggunaan *game online* secara berlebihan dan tidak terkontrol akan mengarah kepada kecanduan.

Hal ini menarik minat peneliti untuk sekaligus ikut melihat bagaimana gambaran kontrol diri responden. Hasilnya enam responden mengatakan bahwa mereka tidak memiliki jadwal aktifitas harian, hanya belajar ketika *mood* atau ketika ujian saja. Tujuh responden mengatakan bahwa mereka tidak pernah terlambat kesekolah, dua responden mengaku pernah terlambat dan satu responden mengaku hampir setiap hari terlambat datang kesekolah.

Delapan responden mengatakan bahwa mereka sering makan dan tidur tidak pada waktunya. Mereka sering begadang hanya untuk bermain *game*. Hal ini membuat jam makan mereka pun berubah, dan ini tentu saja pola yang tidak sehat. Ditambah mereka hanya berolahraga ketika di sekolah saja. Tiga responden memilih untuk mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu kemudian bermain *game*, namun tujuh responden lainnya lebih memilih untuk menunda mengerjakan tugas sekolah dan memilih bermain *game* terlebih dahulu jika waktu pengumpulan tugas dirasa masih cukup lama. Satu responden bahkan mengaku pernah mengumpulkan tugas lewat dari batas waktu yang telah diberikan.

Beberapa responden mengatakan bahwa konsentrasi mereka mudah teralihkan, mudah mengontrol emosi di tempat umum. Rata-rata responden juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengatakan bahwa mereka bukanlah orang yang boros, lebih memilih untuk menyalurkan uang dan sudah memiliki rencana mengenai pencapaian jangka panjang. Hampir semua responden menjawab, mereka pernah bahkan sering mengucapkan kata-kata tidak senonoh terlebih ketika bermain *game*. Hal ini memperlihatkan bahwa responden kurang mampu mengontrol dirinya dengan baik pada beberapa hal.

Lebih lanjut, kecanduan *game online* ekstrim dapat menyebabkan seseorang mengalami gangguan jiwa. Seperti yang terjadi pada 3 orang remaja asal Semarang yang diduga mengalami gangguan jiwa karena kecanduan *game online*. Beberapa keluhan yang disampaikan pihak keluarga kepada psikiater di RSJD Amino Gondohutomo Semarang, diantaranya orang tua kewalahan menyuruh anak mereka untuk berangkat kesekolah, bahkan tidak mau sekolah sama sekali, dan hanya ingin bermain *game* saja (Kompas.com). Tidak hanya remaja bahkan pria dewasa juga bisa mengalami gangguan jiwa akibat kecanduan *game online*, seperti kasus yang terjadi pada W pria yang berusia 32 tahun asal Bekasi. Jari-jemarinya terus bergerak seolah sedang bermain *game online* di *smartphone*, tidak bisa merespon jika diajak berkomunikasi dan secara fisik sangat kurus dengan bobot 23 kg dikarenakan lupa makan (detik.com).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Kecanduan internet sendiri



belum didiagnosis dalam DSM IV. Namun definisinya telah diturunkan dari kriteria DSM IV untuk kecanduan dan obsesi. Young mengganti kata “substansi” dengan “internet” dalam analisis mereka tentang kecanduan internet. Kemudian menyimpulkan gejala yang sama seperti toleransi, penarikan, keinginan, dan konsekuensi hidup *negative* yang hadir dalam pecandu internet. Penelitian yang dilakukan oleh Walter melabel kecanduan internet sebagai perilaku obsesif kompulsif karena gangguan ini tidak sesuai dengan ketergantungan kimias. Namun sangat sedikit yang diketahui tentang kecanduan internet secara keseluruhan (Wiemer & Brian, 2005).

Lemmens (2009) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada *video game* atau *game* komputer yang mengakibatkan masalah sosial dan atau emosional. Meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut.

Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online* (Pratiwi dalam Masyita, 2016). Para pecandu *game online* akan sulit untuk mengontrol dirinya atau berhenti setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain *game onlinenya*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Remaja yang kecanduan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya (Young, 2000).

Berdasarkan sumber dari *center for internet addiction recover*, Aqila Smart (dalam Santoso, 2017) mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang *offline* atau mengharapkan sesi *online* berikutnya. Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/tipe *game* saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti *game* yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi. Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan. Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*. Bermain *game online* adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak beradaya, bersalah, cemas, depresi dan stres).

Young (2009), berpendapat bahwa penggunaan internet secara negatif, dalam hal ini penggunaan *game online* yang melebihi batas waktu yang wajar dikarenakan tidak adanya sosok yang memonitor serta menyensor terhadap apa



yang dilakukan individu selama mereka bermain *game online*, oleh karena itu dibutuhkan kemampuan dari dalam diri individu tersebut untuk mengatur dan mengontrol perilaku mereka dalam bermain *game online*.

Masya dan Candra (2016) mengatakan bahwa tingginya tingkat bermain *game online* dapat terjadi karena kurangnya kontrol diri dalam diri individu sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Artinya, apabila individu memiliki kontrol diri yang baik maka ia mampu mengelola dirinya serta mengontrol dirinya ketika bermain *game online* dan tidak bermain secara berlebihan. Jika dilihat melalui kontrol diri, individu yang reaktif dan terus reaktif (terbawa hanyut ke dalam situasi yang sulit) merupakan individu yang memiliki kontrol diri yang rendah. Sedangkan individu yang memiliki kemampuan mengendalikan diri yang tinggi akan cenderung proaktif atau memiliki kesadaran untuk memilih hal yang positif (Zulkarnain, 2002). Perkembangan kemampuan kontrol diri individu dipengaruhi oleh faktor perkembangan fisiologis, pengenalan dan minat sosial, serta kematangan dan faktor belajar lingkungan (Hurlock, dalam Ursia 2013).

Bermain *game online* dapat dilakukan apabila telah jenuh dalam belajar, namun dalam batas yang wajar. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa individu tersebut memiliki kontrol diri yang tinggi. Individu yang memiliki kontrol diri dapat membatasi perhatiannya pada hal-hal tertentu maupun orang lain, karena dengan adanya pengendalian diri, individu akan memberikan perhatian pada kebutuhan pribadinya, tidak sekedar berfokus pada kebutuhan atau kepentingan orang lain. Selain itu, individu yang memiliki kontrol diri akan membatasi dirinya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk berbuat perilaku negatif karena pengendalian diri memiliki arti sebagai kemampuan individu dalam menahan dorongan atau keinginan untuk bertingkah laku negatif yang tidak sesuai dengan norma. Dengan memiliki kontrol diri, individu juga dapat memenuhi kebutuhannya secara seimbang karena ia dapat menentukan ukuran kebutuhan yang harus dipenuhi secara wajar dan tidak berlebih-lebihan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Teng, Li dan Liu (2014) menunjukkan adanya korelasi antara agresifitas, kecanduan internet, dan *game online*, dengan kontrol diri yang rendah di kalangan siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mehroof & Griffith (2010) yang melibatkan 123 mahasiswa Universitas East Midlands di Inggris, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lima sifat (neurotisisme, mencari sensasi, ciri kecemasan, kontrol diri, dan agresi) dengan kecanduan *game online*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Budhi & Endang (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center X* Semarang dimana nilai koefisien relasinya sebesar -0.817 dengan $p = 0.00$ ($p < 0.01$), artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah intensitas bermain *game online*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Chen dan Chang (2008) menunjukkan bahwa berdasarkan analisis korelasi kanonik, variabel estetika, karakter dan interaksi sangat berkaitan dengan aspek-aspek dalam variabel kecanduan *game online*, yaitu *withdrawal* dan *torelance*. Chen dan Chang (2008) menemukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa para pemain *game online* didominasi oleh laki-laki remaja dan laki-laki dewasa yang berusia di atas tiga puluh tahun.

Beberapa hasil penelitian yang peneliti temui berkaitan dengan kecanduan *game online* hanya menitikberatkan dan mengambil sampel remaja yang bermain *game online* di PC (*personal computer*) atau remaja yang bermain *game online* di warnet (warung internet) saja. Penelitian yang akan peneliti lakukan terkait kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja ini, menitikberatkan pada remaja yang bermain *game online* di ponsel (*smartphone*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, apakah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone* pada remaja.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone* pada remaja di.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai kecanduan *game online* ini telah dilakukan melalui studi literatur, baik di dalam maupun luar negeri. Dari luar, penelitian yang dilakukan oleh Teng, Li dan Liu tahun 2014 dengan judul *Online gaming, internet addiction, and aggression in chinese male students: the mediating role of low self-*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

control menunjukkan adanya korelasi antara agresifitas, kecanduan internet, dan *game online*, dengan kontrol diri yang rendah di kalangan siswa laki-laki di Cina.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kim, Namkoong, Ku dan Kim tahun 2008 yang berjudul *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*. Penelitian ini memiliki subjek sebanyak 1471 remaja dengan subjek laki-laki sebanyak 1216 dan subjek remaja perempuan sebanyak 255 subjek yang aktif bermain *massive multiplayer online role-playing game* (MMORPG). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis kelamin tidak terlalu signifikan berkorelasi dengan kecanduan *game online*, agresi dan kepribadian narsistik berhubungan positif dengan kecanduan *game online* sedangkan kontrol diri mempunyai hubungan yang negatif dengan kecanduan *game online*. Artinya kecanduan *game online* dikalangan remaja terkait dengan kurangnya kontrol diri. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak dapat mengendalikan emosi mereka dari pada pemain pada umumnya.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Mehroof & Griffith tahun 2010 dengan judul *Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety* yang melibatkan 123 mahasiswa Universitas East Midlands di Inggris, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara lima sifat (neurotisme, mencari sensasi, ciri keemasan, kontrol diri, dan agresi) dengan kecanduan *game online*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Prasetyaningrum tahun 2018 berjudul *The relationship between self control with intensity of playing online games on the school children*. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa sekolah dasar (SD) yang berusia 10 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kontrol diri berhubungan negatif dengan intensitas bermain *game online* pada anak usia sekolah. Semakin rendah kontrol diri anak maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada anak.

Penelitian yang dilakukan peneliti tentang kecanduan *game online* kali ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah disebutkan diatas. Responden serta lokasi penelitian yang berbeda kemudian fokus penelliti pada masalah ini yang mana peneliti memfokuskan pada pemain *game online* di *smartphone*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan mampu menjadi salah satu pengembangan penelitian selanjutnya dengan variabel yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi remaja, memberi informasi mengenai hubungan antara kontrol diri dan kecanduan *game online*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan pendidik atau guru dalam memberikan bimbingan terhadap anak didiknya.



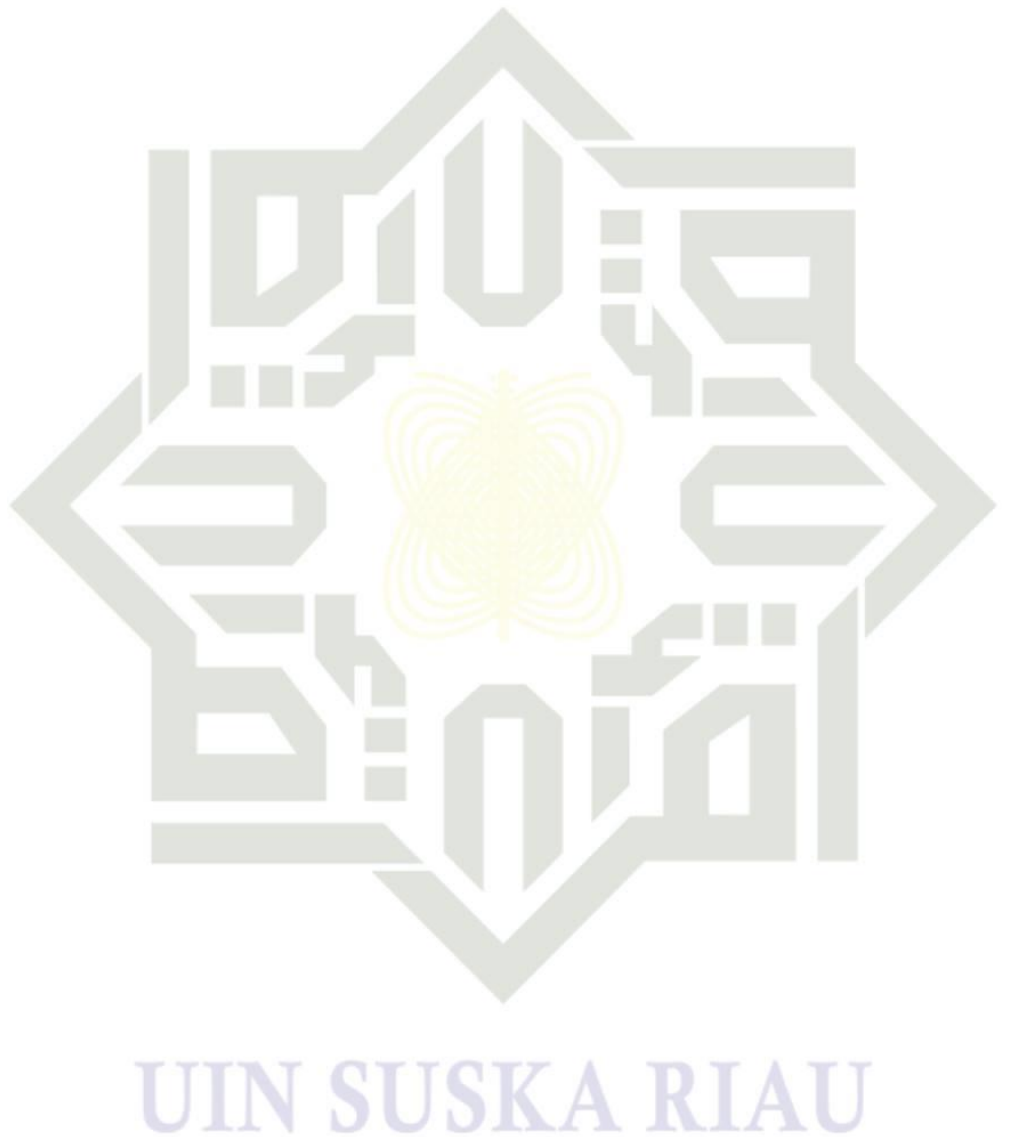
Sebagai bahan referensi akademik dan rujukan mengenai hal yang berkaitan dengan konsep dan pertanyaan mengenai kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone*.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Game online menurut Kim (2002), adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya, yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2009). Chandra Zebah Aj (dalam Suplig, 2017) mengatakan bahwa *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. *Game online* adalah bentuk hiburan yang populer yang dapat mempengaruhi kualitas hidup pemain (Shen & Williams dalam Teng 2014).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melihat dari beberapa definisi tentang *game online* diatas, maka bisa dipahami bahwa permainan game online adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* dan tablet.

Arthur (dalam Santoso, 2017) mendefenisikan kecanduan adalah suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2011). Young (2000) menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya *game addiction*. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.

Remaja dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila sudah bermain *game online* selama 6 bulan terhitung dari awal ia bermain *game online* Young (dalam Lemmens, 2009). Remaja yang mengalami kecanduan tidak mampu mengendalikan dorongan untuk terus bermain *game online*. Merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*, merasa kehilangan, interaksi sosial berkurang, tidak memiliki waktu untuk bermain dengan teman sebaya, pelajaran disekolah menjadi banyak yang terabaikan, kesehatan menjadi memburuk, pola makan yang tidak teratur, bahkan ketika bangun tidur hal pertama yang dipikirkan adalah *game online* (Chen dan Chang, 2008).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selanjutnya berdasarkan sumber dari *center for internet addiction recover*, Aqua Smart (dalam Santoso, 2017) mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang offline atau mengharapkan sesi *online* berikutnya). Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/tipe *game* saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti *game* yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi. Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan. Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*. Bermain *game online* adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak beradaya, bersalah, cemas, depresi dan stres).

Kecanduan *game online* menjadi aktivitas yang paling adiktif di internet. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena merasa sulit

untuk keluar atau berhenti memainkan *game online* (Pratiwi dalam Masyita, 2016).

2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online* yaitu :

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kontrol diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menolak atau mengubah suatu respon, serta untuk menyela perilaku yang tidak diinginkan dengan menahan diri dari melakukan hal tersebut (Tangney, dkk 2004). Lebih lanjut Tangney juga mengatakan bahwa kontrol diri secara luas dianggap sebagai sebuah kapasitas untuk mengubah dan menyesuaikan diri sehingga menghasilkan kecocokan yang lebih optimal antara diri sendiri dengan dunia luar.

Zulkarnain (2002) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan salah satu fungsi pusat yang berada dalam diri individu dimana kontrol diri dapat dikembangkan dan digunakan untuk mencapai kesuksesan dalam proses kehidupan. Zulkarnain juga mengatakan bahwa pengaruh kontrol diri terhadap timbulnya tingkah laku dianggap memiliki peran yang cukup besar, karena salah satu hasil dari proses pengontrolan diri seseorang merupakan sebuah perilaku yang tampak. Skinner (dalam Alwisol, 2009) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan tindakan diri dalam mengontrol variabel-variabel luar yang menentukan tingkah laku. tingkah laku itu sendiri dapat dikontrol melalui berbagai cara yaitu menghindari, penjenahan, stimuli yang tidak disukai dan memperkuat diri.

Definisi lain dari kontrol diri menurut Ghufroon & Risnawita (dalam Putri, 2008) adalah kecakapan individu dalam kepekaannya membaca situasi di lingkungannya serta kemampuan mengontrol dan mengelola faktor-faktor

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi dalam menampilkan diri ketika melakukan sosialisasi. Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan menyusun, mengatur, mengendalikan dan mengarahkan bentuk perilaku individu yang dapat membawa kearah konsekuensi yang positif.

Tangney, Beumeister & Boone (2004) menjelaskan bahwa, komponen utama dari kontrol diri adalah suatu kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respon didalam diri seseorang, serta menghilangkan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari suatu tindakan yang dilakukan. Sehingga pengendalian diri secara garis besar melibatkan suatu kemampuan untuk berubah dan beradaptasi yang baik antara diri sendiri dan dunia.

Menurut Chaplin (2011), kontrol diri sebagai kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan, merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Dimana kontrol diri ini penting untuk dikembangkan karena individu tidak hidup sendiri melainkan bagian dari kelompok masyarakat. Individu mampu mengontrol diri berarti individu memiliki kontrol diri. Gangguan kontrol diri pada remaja yang menimbulkan kecanduan pada *game online* merupakan gangguan yang dideskripsikan sebagai gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses *game online* tanpa melibatkan penggunaan obat atau zat adiktif. Pemain *game online* yang mempunyai kontrol diri yang tinggi akan mampu memandu, mengarahkan dan mengatur perilaku *online*. Setiap individu yang mempunyai kontrol diri yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tinggi dapat mampu mengatur kegiatan bermain *game*, mampu memadukan aktivitas *online* dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya (Siwi dalam Ningtyas, 2012).

2. Aspek-Aspek Kontrol Diri

Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) menyebutkan bahwa kontrol diri terdiri dari lima aspek utama, yaitu:

- a. *Self-Dicipline* (kedisiplinan diri), hal ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri, yang artinya individu dapat memfokuskan diri dalam melakukan setiap tugas dan pekerjaan. Individu dengan *self-dicipline* dapat menahan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasinya.
- b. *Deliberate/Nonimpulsive* (aksi yang tidak impulsif), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu sedang bekerja, ia cenderung tidak mudah teralihkan. Individu yang tergolong *nonimpulsive* mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak.
- c. *Healthy Habits* (pola hidup sehat), yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Oleh karena itu, individu yang menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Selain itu, Individu dengan pola hidup sehat juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

lebih mengutamakan segala sesuatu yang memberikan dampak positif bagi dirinya meski dampak tersebut tidak diterima secara langsung.

- d. *Work Ethic* (etika dalam mengerjakan sesuatu) yang berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja. Individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Individu dengan *work ethic* mampu memberikan perhatiannya pada pekerjaan yang sedang dilakukan.
- e. *Reliability* (kehandalan), yaitu dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

3. Faktor-Faktor Kontrol Diri

Ghufron & Risnawita (dalam Putri, 2018) menyebutkan bahwa faktor-faktor psikologis kontrol diri adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal

Yaitu yang meliputi faktor usia dan kematangan, artinya apabila usia individu semakin bertambah maka kemampuan kontrol diri (*self control*) orang tersebut akan lebih baik dan lebih matang pula.

b. Faktor eksternal

Yaitu meliputi keluarga, karena dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seseorang. Bila orang tua menerapkan sikap disiplin kepada anaknya secara intens sejak dini, dan tetap konsisten terhadap semua konsekuensi dari perbuatan anaknya yang menyimpang dari aturan yang telah ditetapkan, maka sikap kekonsistenansian ini akan diinternalisasi anak yang kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata *adolescence* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional dan fisik. Masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama (Harlock, 1980). Sarwono (2011) mendefinisikan remaja adalah tumbuh kearah kematangan yaitu kematangan fisik, dan kematangan sosial-psikologis. Remaja juga merupakan masa persiapan untuk menerima peran sebagai orang dewasa.

Sarwono (dalam Putri, 2018) mengatakan bahwa remaja mengalami pertumbuhan secara fisik serta menunjukkan perkembangan kognitif yang cukup pesat. Perkembangan kognitif berguna bagi remaja agar siap menghadapi peran-peran serta tugas-tugas barunya sebagai orang dewasa. Selain itu, juga mengalami perkembangan sosial dan perkembangan moral.

2. Karakteristik Remaja

Pertumbuhan dan perkembangan remaja dapat dilihat berdasarkan perubahan pada dimensi-dimensi berikut:

a. Dimensi Fisik

Diantara perubahan-perubahan fisik itu, yang terbesar pengaruhnya pada perkembangan jiwa remaja adalah pertumbuhan tubuh (badan semakin menjadi panjang dan tinggi). Selanjutnya, mulai berfungsinya alat-alat reproduksi (ditandai dengan haid pada wanita dan mimpi basah pada laki-laki dan tanda-tanda seksual sekunder yang tumbuh. perubahan fisik itu menyebabkan kecanggungan bagi remaja karena ia harus menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya. Penyesuaian itu tidak selalu dapat dilakukannya dengan mulus, terutama jika tidak ada dukungan dari orang tua (Sarwono, 2011).

b. Dimensi Kognitif

Merujuk pada pandangan Piaget, remaja memasuki level tertinggi perkembangan kognitif yaitu operasi formal, ketika mereka mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. pada tahap operasional formal dapat mengintegrasikan apa yang telah mereka pelajari dengan tantangan dimasa mendatang dan membuat rencana untuk masa datang. Kemampuan berpikir abstrak juga memiliki implikasi emosional (Papalia, Olds & Fieldman, 2008).

c. Dimensi Moral dan Religi

Pada remaja, *mores* atau moral merupakan suatu kebutuhan tersendiri karena remaja sedang dalam keadaan membutuhkan pedoman atau petunjuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam rangka mencari jalannya sendiri untuk menumbuhkan identitas diri, menuju kepribadian matang dan menghindari diri dari konflik-konflik peran yang selalu terjadi dalam masa transisi ini. *Mores* memang tidak mempunyai sanksi seketat hukum tapi merupakan dasar dari moral yang menjadi tolak ukur dalam menilai seseorang, salah satu moral yang penting adalah agama yang merupakan salah satu faktor pengendali tingkah laku remaja (Sarwono, 2011).

d. Dimensi Psikologis

Masa remaja merupakan masa gejolak, dimana suasana hati dapat berubah dengan cepat. Hal ini dikarenakan perkembangan amigdala di dalam otak berkembang lebih awal daripada korteks prefrontal. Remaja juga mengembangkan sikap egosentrisme yaitu meningkatnya kesadaran diri pada remaja, egosentrisme memiliki dua komponen yaitu remaja memiliki keyakinan bahwa orang lain berminat pada dirinya dan remaja merasa dirinya unik dan tidak terkalahkan (Santrock, 2011).

Karakteristik pertumbuhan dan perkembangan remaja dapat dilihat dari dimensi fisik, dimensi kognitif, dimensi moral dan dimensi psikologis.

D. Kerangka Berpikir

Aktivitas bermain disukai oleh semua kalangan tidak terkecuali remaja. Model permainan pun sudah beragam, tidak hanya permainan tradisional tetapi berkembangnya zaman menghadirkan *game* dalam bentuk *online*. Young (2009) menyebutkan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan, baik permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir maupun permainan yang memacu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adrenalin yang dapat diakses dan digunakan oleh beberapa *users*, dan terkoneksi dengan jaringan internet. Umumnya untuk bisa bermain *game*, seseorang harus berdiri di depan *PC (Personal Computer)* mereka atau harus pergi ke warnet (warung internet) yang menyediakan fasilitas untuk bermain *game* online. Namun, dengan fasilitas yang ditawarkan *smartphone* sekarang bermain *game* baik dalam mode *offline* ataupun *online* sudah dapat diakses kapan dan dimana saja. Fitur ini yang kemudian membuat remaja hampir tidak bisa dipisahkan dari *smartphone* yang digunakan untuk mengakses *game online* dengan mudah.

Kegiatan bermain *game online* yang tidak terkontrol akan mengarahkan remaja pada perilaku kecanduan. Remaja yang mengalami kecanduan tidak mampu mengendalikan dorongan untuk terus bermain *game online*. Merasa tidak nyaman jika tidak bermain *game online*, merasa kehilangan, interaksi sosial berkurang, tidak memiliki waktu untuk bermain dengan teman sebaya, pelajaran disekolah menjadi banyak yang terabaikan, kesehatan menjadi memburuk, pola makan yang tidak teratur, bahkan ketika bangun tidur hal pertama yang dipikirkan adalah *game online* (Chen dan Chang, 2008).

Lebih jauh, kegiatan bermain *game online* yang tidak terkontrol ini akan memberikan dampak buruk pada remaja seperti berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, dropout, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya (Chuang, 2006; Griffiths, 2000; Young, 2009).

Faktor psikologis seperti rendahnya kontrol diri yang menyebabkan kecanduan, karena remaja tidak mampu untuk mengontrol aktivitas bermain *game online*nya. Kontrol diri cenderung terbentuk dengan baik dan matang seiring bertambahnya usia, dengan asumsi remaja secara bertahap akan mampu mengontrol dan mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari kegiatan yang dilakukan secara berlebihan (Ghufron & Risnawitadalam Putri, 2018).

Remaja dengan kontrol diri yang rendah sering mengakses *game online* secara berlebihan dan lupa waktu. Kemudahan dalam mengakses *game online* ini menjadikan waktu bermain semakin meningkat. Peningkatan waktu yang sangat intensif ini, mengarahkan pada kecanduan *game online*. Masyah dan Candra (2016) mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat terjadi karena kurangnya kontrol diri dalam diri individu sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan. Artinya, apabila individu memiliki kontrol diri yang baik maka ia mampu mengelola dirinya serta mengontrol dirinya ketika bermain *game online* dan tidak bermain secara berlebihan.

Kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri, kemampuan untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Kontrol diri ini meliputi *self-discipline, deliberate/nonimpulsive, healthy habits, work ethic, reliability*.



Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Self-Dicipline (kedisiplinan diri), hal ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri. Remaja yang mengalami *kecanduan game online*, kurang mampu mengatur aktifitas bermain yang mereka lakukan secara terus-menerus. Permainan dalam *game online* sangat beragam yang memungkinkan para pemain *game online* akan merasakan kesenangan dan ingin terus mengulangnya. *Game online* adalah bentuk hiburan yang populer yang dapat mempengaruhi kualitas hidup pemain (Shen & Williams dalam Teng 2014). Kecanduan bermain *game online* yang dilakukan secara terus menerus ini mengarahkan remaja pada kecanduan.

Deliberate/Nonimpulsive (aksi yang tidak impulsif), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa. Ketika individu sedang bekerja, ia cenderung tidak mudah teralihkan. Individu yang tergolong *nonimpulsive* mampu bersifat tenang dalam mengambil keputusan dan bertindak. Berbeda dengan remaja yang mengalami kecanduan *game online*, mereka merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*. Hal ini memperlihatkan bahwa remaja mengambil jalan pintas dalam memutuskan sesuatu.

Healthy Habits (pola hidup sehat), yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu. Oleh karena itu, individu yang menerapkan pola hidup sehat akan menolak segala sesuatu yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya meskipun hal tersebut menyenangkan. Remaja yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, tetap melanjutkan permainan meski kondisi kesehatannya memburuk.

Work Ethic (etika dalam mengerjakan sesuatu) yang berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja. Individu mampu menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Remaja yang mengalami kecanduan *game online*, mereka lebih memilih untuk bermain *game online* dan mengabaikan tugasnya sebagai pelajar seperti mengerjakan tugas sekolah. Bermain *game online* dapat dilakukan apabila telah jenuh dalam belajar, namun dalam batas yang wajar. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa individu tersebut memiliki kontrol diri yang tinggi.

Reliability (kehandalan), yaitu dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Individu dengan kontrol diri yang baik dapat membatasi perhatiannya pada hal-hal tertentu maupun orang lain, karena dengan adanya pengendalian diri, individu akan memberikan perhatian pada kebutuhan pribadinya, tidak sekedar berfokus pada kebutuhan atau kepentingan orang lain. Selain itu, individu yang memiliki kontrol diri akan membatasi dirinya untuk berbuat perilaku negatif karena pengendalian diri memiliki arti sebagai kemampuan individu dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menahan dorongan atau keinginan untuk bertindak laku negatif yang tidak sesuai dengan norma. Dengan memiliki kontrol diri, individu juga dapat memenuhi kebutuhannya secara seimbang karena ia dapat menentukan ukuran kebutuhan yang harus dipenuhi secara wajar dan tidak berlebih-lebihan.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah : terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone* pada remaja.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif korelasional. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010). Penelitian ini bertujuan menguji hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone* pada remaja.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing (Azwar, 2015).

Terdapat dua variabel yang akan di bahas dalam penelitian ini yaitu:

- a. Variabel *dependent* (Y) : Kecanduan *Game Online*
- b. variabel *independent* (X) : Kontrol Diri

C. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2015). Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Kecanduan *Game Online*

Suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* atau *game* yang dimainkan banyak orang dalam satu waktu melalui koneksi internet di *smartphone* demi mendapat kepuasan tersendiri, dimana hal ini sulit untuk diakhiri atau adanya kesulitan dalam membatasinya.

Pada penelitian ini, kecanduan *game online* diukur dengan skala kecanduan *game online* berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008), yaitu :

Compulsion, merupakan suatu dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.

Withdrawal, merupakan suatu upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.

Tolerance, merupakan suatu sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Interpersonal and health-related problem, merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

Perolehan skor tinggi pada skala ini mengindikasikan bahwa subjek memiliki kecanduan *game online* yang tinggi. Sebaliknya, perolehan skor yang rendah mengindikasikan bahwa subjek memiliki kecanduan *game online* yang rendah.

2. Kontrol Diri

Kemampuan seseorang untuk mengendalikan atau membatasi perilaku tertentu serta menahan dorongan-dorongan atau keinginan dari dalam diri sehingga tidak menjadikan hal tersebut berdampak buruk bagi individu. Kontrol diri diukur dengan skala kontrol diri berdasarkan aspek-aspek kontrol diri dari Tangney, Baumeister, dan Boone (2004), yaitu :

- a. *Self-Dicipline* (Kedisiplinan Diri), hal ini mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri, yang artinya individu dapat memfokuskan diri dalam melakukan setiap tugas dan pekerjaan.

Deliberate/Nonimpulsive (aksi yang tidak impulsif), yaitu kecenderungan individu untuk melakukan sesuatu dengan pertimbangan tertentu, bersifat hati-hati dan tidak tergesa-gesa.

Healthy Habits (pola hidup sehat), yaitu kemampuan mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan bagi individu.

Work Ethic (etika dalam mengerjakan sesuatu) yang berkaitan dengan penilaian individu terhadap regulasi diri mereka di dalam layanan etika kerja.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Reliability (kehandalan), yaitu dimensi yang terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu.

Perolehan skor tinggi pada skala ini mengindikasikan bahwa subjek memiliki kontrol diri yang tinggi. Sebaliknya, perolehan skor yang rendah mengindikasikan bahwa subjek memiliki kontrol diri yang rendah.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan kelompok subjek pada suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian dan akan dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2015). Pada penelitian ini populasi yang dimaksud adalah siswa SMAN yang berjumlah 529 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah kelompok yang diperoleh dari bagian populasi sehingga dapat merepresentasikan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Azwar, 2015). Dalam penelitian ini mengambil sampel berdasarkan ukuran sampel dari populasi menggunakan rumus Slovin yaitu sebanyak 84 responden dari keseluruhan siswa di SMAN 1 Tambang.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{529}{1 + 529 (0,1)^2} = \frac{529}{1 + 529 (0,01)} = \frac{529}{1 + 5,29} = 84$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Nilai kritis / batas ketelitian

3. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan karakteristik sebagai berikut :

- a. Remaja
- b. Aktif bermain *game online* di *Smartphone*
- c. Bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari (Aqila Smart, dalam Santoso 2017)

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala yaitu skala kontrol diri dan skala Kecanduan *Game Online*. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan variabel yang diteliti, maka skala dibuat berdasarkan pengembangan definisi operasional yang menjadi fokus penelitian. Skala yang akan digunakan terdapat dua macam yakni Skala Kontrol Diri dan Skala Kecanduan *Game Online*. Pengumpulan data menggunakan modifikasi skala likert yang menyediakan 4 alternatif jawaban yaitu : STS (Sangat Tidak Sesuai), TS (Tidak Sesuai), S (Sesuai), SS (Sangat Sesuai).

Untuk penelitian ini, nilai diberikan berkisar 1 (satu) hingga 4 (empat) .

Untuk pernyataan favorabel jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 4 (empat),

untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 1 (satu). Untuk pernyataan unfavorabel jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 4 (empat), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 1 (satu).

1. Alat Ukur Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* digunakan untuk mengukur kecanduan *game online*. Skala kecanduan *game online* yang dipakai dalam membuat penelitian ini adalah aitem yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008) yang dimodifikasi dari penelitian Sri wahyu rahma putri (2018).

Tabel 3.1

Blue Print Skala Kecanduan *Game Online*

No	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorabel	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 2, 3, 4, 6, 8	5, 7, 9, 10	10
2.	<i>Withdrawal</i>	11, 12, 14, 18, 20	13, 15, 16, 17, 19	10
3.	<i>Tolerance</i>	22, 23, 24, 25, 29	21, 26, 27, 28, 30	10
4.	<i>Interpersonal and Health Problem</i>	31, 33, 34, 36, 37, 38, 39	32, 35, 40	10
Total				40

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Alat Ukur Kontrol Diri

Skala kontrol diri digunakan untuk mengukur kontrol diri. Skala kontrol diri yang dipakai dalam membuat penelitian ini adalah aitem yang disusun berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) yang dimodifikasi dari penelitian Novita Febriyanti Rahayu Putri (2018).

Tabel 3.2

Blue Print Skala Kontrol Diri

No	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Self-Dicipline</i>	1, 7, 22, 36	3, 17, 20, 23	8
2.	<i>Deliberate/Nonimpulsive</i>	5, 25	2, 6, 11, 12, 14, 16, 28, 32, 33, 34	12
3.	<i>Healthy Habits</i>	13, 15, 26, 27	8, 35	6
4.	<i>Work Ethic</i>	30	9, 19, 29, 31	5
5.	<i>Reliability</i>	24, 18	4, 10, 21	5
Total				36

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Coba Alat Ukur

Setelah alat ukur dikonstrak berdasarkan indikator yang dikembangkan dari konstrak teoritis, dan sebelum digunakan untuk penelitian yang sesungguhnya, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas guna untuk mendapatkan aitem-aitem yang layak sebagai alat ukur.

2. Validitas

Validitas menurut Azwar (2015) adalah sejauh mana ketepatan alat ukur mengukur kecermatan data yang hendak diukurnya. Suatu alat ukur yang tinggi validitasnya akan menghasilkan eror pengukuran yang kecil, memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat atau tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya.

Jenis validitas dalam penelitian ini adalah validitas isi. validitas isi merupakan validitas yang diukur melalui pengukuran terhadap isi tes dengan analisis rasional atau *profesional judgment*.

Menurut Azwar (2015) sebagai kriteria pemilihan aitem terbesar korelasi aitem-total biasanya digunakan batasan $r_{ix} \geq 0.30$. Namun apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria misalnya menjadi 0.25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai. Estimasi indeks daya beda dilakukan dengan bantuan *Statistical Packages for Social Science version 23* (SPSS 23) *for windows*.

a. Kontrol Diri

Try out dilakukan pada tanggal 12-16 Mei 2020. Subjek untuk *try out* sebanyak 40 orang siswa SMAN 1 Tambang. Berdasarkan hasil *try out* skala kontrol diri sebanyak 25 aitem dan 11 aitem yang gugur $< 0,3$ dengan aitem 4, 9, 15, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26. Adapun rincian sebaran aitem setelah *try out* dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.3

Ble Print Skala Kontrol Diri Setelah *Try Out*

No	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorabel	
	<i>Self-Dicipline</i>	1, 7, 22*, 36	3, 17, 20*, 23*	8
	<i>Deliberate/Nonimpulsive</i>	5, 25	2, 6, 11, 12, 14, 16*, 28, 32, 33, 34	12
	<i>Healthy Habits</i>	13, 15*, 26*, 27	8, 35	6
	<i>Work Ethic</i>	30	9*, 19*, 29, 31	5
	<i>Reliability</i>	24*, 18*	4*, 10, 21	5
Total				36

Ket * aitem yang gugur < 0,3

Berdasarkan hasil uji setelah *try out* diperoleh hasil keseluruhan koefisien korelasi dari 0,323 sampai 0,699 dengan hasil tersebut terdapat 25 aitem dinyatakan diterima dan 11 aitem ditolak. Adapun rincian sebaran aitem kontrol diri untuk penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini:

Tabel 3.4

Ble Print Skala Kontrol Diri Untuk Penelitian

No	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorabel	
	<i>Self-Dicipline</i>	1, 6, 24	3, 13,	5
	<i>Deliberate/Nonimpulsive</i>	4, 25	2, 5, 9, 10, 12, 16, 20, 21, 22	11
	<i>Healthy Habits</i>	11, 15	7, 23	4
	<i>Work Ethic</i>	18	17, 19	3
	<i>Reliability</i>	-	8, 14	2
Total				25

b. Kecanduan *Game Online*

Try out dilakukan pada tanggal 12-16 Mei 2020. Subjek untuk *try out* sebanyak 40 orang siswa SMAN 1 Tambang. Berdasarkan hasil *try out* skala *game online* berjumlah 28 aitem dengan 12 aitem yang gugur $< 0,3$ dengan aitem 6, 10, 16, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 38. Adapun rincian sebaran aitem setelah *try out* dapat dilihat pada tabel 3.5 di bawah ini

Tabel 3.5

Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* Setelah *Try Out*

No	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorabel	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 2, 3, 4, 6*, 8	5, 7, 9, 10*	10
2.	<i>Withdrawal</i>	11, 12, 14, 18, 20	13, 15, 16*, 17, 19	10
3.	<i>Tolerance</i>	22, 23, 24, 25*, 29*	21, 26*, 27, 28*, 30*	10
4.	<i>Interpersonal and Health Problem</i>	31, 33*, 34, 36, 37, 38*, 39	32*, 35*, 40	10
Total				40

Ket. * aitem yang gugur $< 0,3$

Berdasarkan hasil uji setelah *try out* diperoleh hasil keseluruhan koefisien korelasi dari 0,325 sampai 0,796 dengan hasil tersebut terdapat 28 aitem dinyatakan diterima dan 12 aitem ditolak. Adapun rincian sebaran aitem *game online* untuk penelitian dapat dilihat pada tabel 3.6 di bawah ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Tabel 3.6

Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* Untuk Penelitian

No	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorabel	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 2, 3, 4, 7	5, 6, 8	8
2.	<i>Withdrawal</i>	9, 10, 12, 15, 17	11, 13, 14, 16	9
3.	<i>Tolerance</i>	19, 20, 21	18, 22	5
4.	<i>Interpersonal and Health Problem</i>	23,24,25,26,27	28	6
Total				28

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya.

Reliabilitas mengacu pada kepercayaan, keterandalan, kejelasan, konsistensi, kestabilan. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang 0 sampai dengan 1.00, semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2010). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan rumus reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputerisasi aplikasi *Statistical Packages for Social Science version 23 (SPSS 23) for windows*.

Koefisien reliabilitas untuk variabel kontrol diri dengan 25 aitem yang valid dan koefisien reliabilitas untuk kecanduan *game online* dengan 28 aitem yang valid, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7

Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No.	Skala	Koefisien Reliabilitas
1.	Kontrol Diri	0,853
2.	Kecanduan <i>Game Online</i>	0,898

Berdasarkan uraian tabel di atas, diketahui bahwa skala kontrol diri yang diuji cobakan memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,853, dan pada kecanduan *game online* memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,898. Hal ini menunjukkan bahwa skala kontrol diri dan kecanduan *game online* memiliki nilai koefisien reliabilitas yang tinggi karena mendekati angka 1,00.

G. Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik. Analisis dalam penelitian ini dilakukan agar data yang sudah diperoleh dapat dibaca dan ditafsirkan. Hubungan kedua variabel akan diperoleh melalui teknik analisa *product moment* dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Science (SPSS 23) for windows*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dilihat bahwa terdapat hubungan antara variabel kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada remaja. Berdasarkan analisa data dengan menggunakan teknik korelasi *product moment Pearson* menunjukkan hasil uji hipotesis penelitian ini memiliki nilai $r = -0,333$ dengan angka signifikan $p = 0,001$ ($p \leq 0,05$) yang mengartikan terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* di *smartphone* pada remaja.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian diatas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Orangtua

Bagi Orangtua diharapkan untuk dapat mengapresiasi remaja selaku anak karena mampu mengontrol kegiatan bermain dan kegiatan belajar sebagai siswa. tetap menjadi partner yang baik bagi anak, dengan menciptakan suasana rumah yang nyaman serta mengarahkan remaja pada kegiatan positif lainnya dari sekedar bermain *game online*.

2. Bagi Siswa

Diharapkan untuk tetap mengontrol kegiatan bermain *game online* yang dilakukan. Menggunakan *smartphone* dan internet, untuk kegiatan positif lainnya seperti memperluas ilmu pengetahuan untuk meningkatkan *skill* dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hak yang dimiliki, serta kegiatan positif lainnya yang lebih seru dan tentunya jauh lebih bermanfaat.

3. Bagi Guru dan Sekolah

Bagi guru dan pihak sekolah sebaiknya tetap lebih memperkuat aturan penggunaan *smartphone* pada saat proses belajar mengajar berlangsung, agar siswa dapat lebih fokus pada kegiatan belajar mengajar dan lebih menghargai guru yang sedang memberikan materi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan menambah jumlah responden agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan perlu menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga dapat memperdalam, memperjelas, dan memberikan temuan yang baru terkait dengan kecanduan *game online*, dan kontrol diri.



DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. (2009). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press
- Andre, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, 177.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*, edisi kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*, edisi kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2015). *Profil Pengguna Internet Indonesia 2014*. Jakarta: Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia.
- Budi, F. H. & Indrawati, E.S. (2016). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa pemain Game Online di Game Center X Semarang*. Jurnal Empati. Vol 5. No3.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). *An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features*. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol. 3. No. 1-4. Hal 38-51
- Ferriandari, D, Nauli, F., dan Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas diri Remaja,” *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1.
- Firmanto, A., & Ardilasari, N. (2017). *Hubungan Self Control dan Perilaku Cyberloafing pada Pegawai Negeri Sipil*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan. Vol. 5. No. 1.
- Hullock, E.B. 1998. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga. Jakarta.
- Kusumawati, R., aviani, Y.I., & Molina, Y. (2017). *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja ditinjau dari Gaya Pengasuhan*. Jurnal RAP UNP. Vol. 8. No. 1.
- Lehmann, J. S., dkk. (2009). *Development and validation of a game addiction scale for adolescents*. Media Psychology. The Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version of Record first Publish: 5 Maret 2009.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Masyah, Hardiansyah & Candra, D. A. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan GameOnline pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol. 3. No. 1.
- Masyitah, A.R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA 2 Malang*. Skripsi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ningtyas, S.D.Y. (2012). *Hubungan antara Self -Control dengan Internet Addiction pada Mahasiswa*. Educational Psychology Journal. Vol 1. No 1.
- Pratiwi, A. (2018). *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Prosocial Remaja*. Skripsi Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putri, N.F.R & Prasetyaningrum, S. (2018). *The Relationship Between Self Control with Intensity of Playing Online Games on The School Children*. Jurnal Psikodimensia. Vol 17. No 2.
- Putri, S.W.R. (2018). *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Psychological Well-Being pada Remaja*. Skripsi Fakultas Psikologi UIN Sultan Sayrif Kasim Riau.
- Santoso, Y.R.D & Purnomo, J.T. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma. Vol. IV. No 1.
- Sugiyono. (2013-2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta CV.
- Sullig, A.M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*. Jurnal Jaffray. Vol. 15. No. 2.
- Swarjana, I Ketut. (2016). *Keperawatan Kesehatan Komunitas*. Yogyakarta: ANDI.
- Syahrar, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling. Vol. 1.No 1.
- Taigney, J. P., Roy, F. B., & Angie, L. B. (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success*. Journal of Personality. Vol. 72. No. 2.
- Tegg, Zhaojun, Yujie Li, & Yanling Liu. (2014). *Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression ini Chines Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control*. International Journal of Psychological Studies. Vol 6. No. 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ursia, N.R., Ide, B.S., & Nadia, S. (2013). *Prokrastinasi akademik dan self-control pada mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya*. Makara

Seri Sosial Humaiora. Vol. 17. No. 1. Hal 1 – 18.

Utami, T & Hodikoh,A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*,12, (1), 17-22.

Wandah, N.I. (2016). *Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri dengan Intensitas Penggunaan Facebook pada Siswa SMP Sunan Giri Malang*. Skripsi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Widiana, H. S., Retnowati, S., & Hidayar, R. (2004). Kontrol Diri dan Kecenderungan Internet. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 1 (1), 6-16.

Weimer-Hastings Peter, Brian D. NG. (2005). *Addiction to the Internet and Online Gaming*. *CyberPsychology & Behavior*. Vol. 8. No. 2.

Winn, B.M dan Fisher, J.W. (2004). *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada.

Young, K. (2000). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium*. *CyberPsychology & Behavior*. Vol. 3. No. 5. Hal 475-479.

Young, K. S. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *The American Journal of Family Therapy*. 355 – 372.

Zulkarnain. (2002). *Hubungan kontrol diri dengan kreativitas pekerja*. USU Digilib: Universitas Sumatera Utara.

DailySocial.id. *Survei APJII 2018* diakses 1 November 2019

<https://news.detik.com/berita/d-4750432/2-remaja-bekasi-alami-gangguan jiwa-karena-kecanduan-game> diakses 3 November 2019

<https://regional.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan jiwa-akibat-kecanduan-game-online> diakses 3 November 2019

<https://news.detik.com/berita/d-4629799/menengok-wawan-game-pria-diduga-gangguan jiwa-akibat-kecanduan-game> diakses 3 Desember 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

(SKALA KONTROL DIRI)

1. Definisi Operasional

Kemampuan seseorang untuk mengendalikan atau membatasi perilaku tertentu serta menahan dorongan-dorongan atau keinginan dari dalam diri sehingga tidak menjadikan hal tersebut berdampak buruk bagi individu. Kontrol diri diukur dengan skala penelitian berdasarkan aspek kontrol diri menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004), yaitu :

- a. *Self-Dicipline*
- b. *Deliberate/Nonimpulsive*
- c. *Healthy Habits*
- d. *Work Ethic*
- e. *Reliability*

2. Skala Yang Digunakan

- a. Buat sendiri ()
- b. Terjemahan ()
- c. Modifikasi (☒)

3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini adalah 36 aitem.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Format Respon

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 4 alternatif

jawaban yaitu :

Kecanduan *Game Online*

- 1 = Sangat Sesuai (SS)
- 2 = Sesuai (S)
- 3 = Tidak Sesuai (TS)
- 4 = Sangat Tidak Sesuai (STS)

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala ini. Bapak/Ibu di mohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan aspek yang di ajukan penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang di sediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

Skala Kontrol Diri

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan jawaban		
			R	KR	TR
Self-Dicipline (Disiplin Diri)	1	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas (F)			
	2	Saya memiliki jadwal yang			



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		teratur untuk belajar (F)			
	3	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin (F)			
	4	Saya selalu datang ke sekolah tepat waktu (F)			
	5	Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk (UF)			
	6	Saya sering datang terlambat ke sekolah (UF)			
	7	Saya menunda-nunda dalam mengerjakan tugas (UF)			
	8	Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian (UF)			
Deliberate/Nonimpulsive (Tindakan Non-impulsif)	9	Ketika di sekolah saya berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak mendapat hukuman (F)			
	10	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya (F)			
	11	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya (UF)			
	12	Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain (UF)			
	13	Saya mengerjakan tugas			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		dengan tergesa-gesa (UF)			
	14	Saya boros dalam menggunakan uang (UF)			
	15	Saya mudah kehilangan kesabaran (UF)			
	16	Ketika bermain terkadang saya lupa mengerjakan tugas (UF)			
	17	Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai (UF)			
	18	Saya akan memarahi teman yang mengganggu aktivitas saya (UF)			
	19	Saya sering mengganggu teman (UF)			
	20	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk (UF)			
Healthy Habits (Perilaku Hidup Sehat)	21	Saya sulit bangun pagi (UF)			
	22	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi kesehatan saya (F)			
	23	Saya menyukai kerapian (F)			
	24	Saya sering berolahraga (F)			
	25	Saya makan makanan yang sehat (F)			
	26	Saya tidak suka berolahraga (UF)			
Work Ethic	27	Saya sulit untuk menolak ketika orang lain meminta			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Etika dalam Mengerjakan suatu Pekerjaan)		bantuan (UF)			
	28	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran (UF)			
	29	Saya akan mematikan televisi dan radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas (F)			
	30	Saya sulit berkonsentrasi (UF)			
	31	Saya lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas (UF)			
Reliability (Reliabilitas Diri)	32	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan (F)			
	33	Saya tidak mudah putus asa (F)			
	34	Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas (UF)			
	35	Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu (UF)			
	36	Saya tidak pandai menyimpan rahasia (UF)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

.....

.....

.....

Pekanbaru,

Validator

UIN SUSKA RIAU

Yuli Widiningsih M.Psi ., Psikolog

NIP : 197607192007102004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA KECANDUAN GAME ONLINE)

1. Definisi Operasional

Suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* atau *game* yang dimainkan banyak orang dalam satu waktu melalui koneksi internet demi mendapat kepuasan tersendiri, dimana hal ini sulit untuk diakhiri atau adanya kesulitan dalam membatasinya. Kecanduan *game online* diukur dengan skala penelitian berdasarkan aspek kecanduan *game online* berdasarkan aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008)

- a. *Compulsion*
- b. *Withdrawal*
- c. *Tolerance*
- d. *Interpersonal and health-related problem*

2. Skala Yang Digunakan

- a. Buat sendiri ()
- b. Terjemahan ()
- c. Modifikasi (☒)

3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini adalah 40 aitem.

4. Format Respon

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 4 alternatif

jawaban yaitu :



Kecanduan *Game Online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Sangat Sesuai (SS)
2. Sesuai (S)
3. Tidak Sesuai (TS)
4. Sangat Tidak Sesuai (STS)

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala ini. Bapak/Ibu di mohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan aspek yang di ajukan penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang di sediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

Skala Kecanduan *Game Online*

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan jawaban		
			R	KR	TR
Compulsion (Dorongan untuk Melakukan Secara Terus-Menerus)	1	Saya sulit berhenti bermain <i>game online</i> (F)			
	2	Bagi saya <i>game online</i> hanya hiburan saja (F)			
	3	Keinginan untuk bermain <i>game online</i> selalu muncul ketika melihat orang lain bermain <i>game online</i> (F)			

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Withdrawal (Penarikan Diri)	4	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali yang sering terpikirkan adalah bermain <i>game online</i> (F)			
	5	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan (UF)			
	6	Saya akan <i>log in</i> walaupun saya baru saja <i>log off</i> dari <i>game</i> (F)			
	7	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti (UF)			
	8	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i> (F)			
	9	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain <i>game online</i> (UF)			
	10	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya <i>log off</i> dari <i>game online</i> (UF)			
	11	Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online</i> (F)			
	12	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	13	Saya tidak kecewa ketika ditengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online</i> karena ada hal yang harus			



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		diselesaikan (UF)			
	14	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online</i> (F)			
	15	Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online</i> (UF)			
	16	Bermain <i>game online</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya (UF)			
	17	Walaupun saya jarang bermain <i>game online</i> , tapi saya tetap merasa nyaman (UF)			
	18	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada mengikuti kegiatan yang lain (F)			
	19	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> (UF)			
	20	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain <i>game online</i> walaupun dalam keadaan letih (F)			
Tolerance (Toleransi)	21	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain (UF)			
	22	Saya akan menambah kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain <i>game</i> padahal kuota internet telah habis			

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		(F)			
	23	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	24	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	25	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> terus meningkat (F)			
	26	Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain <i>game online</i> (UF)			
	27	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain <i>game online</i> (UF)			
	28	Saya bermain <i>game online</i> hanya pada saat tertentu saja (UF)			
	29	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya (F)			
	30	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya rasa sudah cukup (UF)			
Interpersonal and health-related	31	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> , saya jadi tidak punya teman dekat (F)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><i>problem</i> (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)</p>	32	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online</i> (UF)			
	33	Waktu untuk bersama dengan keluarga berkurang karena saya terlalu sering bermain <i>game online</i> (F)			
	34	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada bersama teman beraktivitas diluar (F)			
	35	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain <i>game online</i> (UF)			
	36	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	37	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain <i>game online</i> (F)			
	38	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i> (F)			
	39	Bagi saya berteman didalam <i>game online</i> lebih menyenangkan daripada bertemu dikehidupan nyata (F)			
	40	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh waktu seharian bermain <i>game online</i> (UF)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

.....

.....

Bahasa

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

.....

.....

.....

Pekanbaru,

Validator

Yuli Widiningsih M.Psi ., Psikolog

NIP : 197607192007102004

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

(SKALA KONTROL DIRI)

1. Definisi Operasional

Kemampuan seseorang untuk mengendalikan atau membatasi perilaku tertentu serta menahan dorongan-dorongan atau keinginan dari dalam diri sehingga tidak menjadikan hal tersebut berdampak buruk bagi individu. Kontrol diri diukur dengan skala penelitian berdasarkan aspek kontrol diri menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004), yaitu :

- a. *Self-Dicipline*
- b. *Deliberate/Nonimpulsive*
- c. *Healthy Habits*
- d. *Work Ethic*
- e. *Reliability*

2. Skala Yang Digunakan

- | | |
|--------------|-------------|
| Buat sendiri | () |
| Terjemahan | () |
| Modifikasi | (✓) |

3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini adalah 36 aitem.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Format Respon

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 4 alternatif

jawaban yaitu :

Kecanduan *Game Online*

- | |
|-------------------------------|
| 1 = Sangat Sesuai (SS) |
| 2 = Sesuai (S) |
| 3 = Tidak Sesuai (TS) |
| 4 = Sangat Tidak Sesuai (STS) |

5. Penilaian Setiap Aitem

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala ini. Bapak/Ibu di mohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan aspek yang di ajukan penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang di sediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

Skala Kontrol Diri

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan jawaban		
			R	KR	TR
Self-Dicipline (Disiplin Diri)	1	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas (F)			
	2	Saya memiliki jadwal yang			

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		teratur untuk belajar (F)			
	3	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin (F)			
	4	Saya selalu datang ke sekolah tepat waktu (F)			
	5	Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk (UF)			
	6	Saya sering datang terlambat ke sekolah (UF)			
	7	Saya menunda-nunda dalam mengerjakan tugas (UF)			
	8	Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian (UF)			
Deliberate/Nonimpulsive (Tindakan Non-impulsif)	9	Ketika di sekolah saya berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak mendapat hukuman (F)			
	10	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya (F)			
	11	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya (UF)			
	12	Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain (UF)			
	13	Saya mengerjakan tugas			



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		dengan tergesa-gesa (UF)			
	14	Saya boros dalam menggunakan uang (UF)			
	15	Saya mudah kehilangan kesabaran (UF)			
	16	Ketika bermain terkadang saya lupa mengerjakan tugas (UF)			
	17	Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai (UF)			
	18	Saya akan memarahi teman yang mengganggu aktivitas saya (UF)			
	19	Saya sering mengganggu teman (UF)			
	20	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk (UF)			
Healthy Habits (Perilaku Hidup Sehat)	21	Saya sulit bangun pagi (UF)			
	22	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi kesehatan saya (F)			
	23	Saya menyukai kerapian (F)			
	24	Saya sering berolahraga (F)			
	25	Saya makan makanan yang sehat (F)			
	26	Saya tidak suka berolahraga (UF)			
Work Ethic	27	Saya sulit untuk menolak ketika orang lain meminta			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Etika dalam Mengerjakan suatu Pekerjaan)		bantuan (UF)			
	28	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran (UF)			
	29	Saya akan mematikan televisi dan radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas (F)			
	30	Saya sulit berkonsentrasi (UF)			
	31	Saya lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas (UF)			
Reliability (Reliabilitas Diri)	32	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan (F)			
	33	Saya tidak mudah putus asa (F)			
	34	Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas (UF)			
	35	Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu (UF)			
	36	Saya tidak pandai menyimpan rahasia (UF)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

.....

.....

Bahasa

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

.....

.....

.....

Pekanbaru,

Validator

Liliza Agustin M.Psi ., Psikolog

NIK : 130 671 122



LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA KECANDUAN GAME ONLINE)

1. Definisi Operasional

Suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan *game online* atau *game* yang dimainkan banyak orang dalam satu waktu melalui koneksi internet demi mendapat kepuasan tersendiri, dimana hal ini sulit untuk diakhiri atau adanya kesulitan dalam membatasinya. Kecanduan *game online* diukur dengan skala penelitian berdasarkan aspek kecanduan *game online* berdasarkan aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008)

- a. *Compulsion*
- b. *Withdrawal*
- c. *Tolerance*
- d. *Interpersonal and health-related problem*

2. Skala Yang Digunakan

- a. Buat sendiri ()
- b. Terjemahan ()
- c. Modifikasi (☒)

3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini adalah 40 aitem.

4. Format Respon

Format respon yang digunakan dalam skala ini terdiri dari 4 alternatif

jawaban yaitu :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kecanduan *Game Online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

5. Penilaian Setiap Aitem

1. Sangat Sesuai (SS)
2. Sesuai (S)
3. Tidak Sesuai (TS)
4. Sangat Tidak Sesuai (STS)

Pada bagian ini saya memohon kepada bapak/ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan didalam skala ini. Bapak/Ibu di mohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan dengan aspek yang di ajukan penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban yang di sediakan, yaitu: Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon bapak/ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan.

Skala Kecanduan *Game Online*

Aspek	No	Pernyataan	Pilihan jawaban		
			R	KR	TR
Compulsion (Dorongan untuk Melakukan Secara Terus-Menerus)	1	Saya sulit berhenti bermain <i>game online</i> (F)			
	2	Bagi saya <i>game online</i> hanya hiburan saja (F)			
	3	Keinginan untuk bermain <i>game online</i> selalu muncul ketika melihat orang lain bermain <i>game online</i> (F)			

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Withdrawal (Penarikan Diri)	4	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali yang sering terpikirkan adalah bermain <i>game online</i> (F)			
	5	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan (UF)			
	6	Saya akan <i>log in</i> walaupun saya baru saja <i>log off</i> dari <i>game</i> (F)			
	7	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti (UF)			
	8	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i> (F)			
	9	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain <i>game online</i> (UF)			
	10	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya <i>log off</i> dari <i>game online</i> (UF)			
	11	Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online</i> (F)			
	12	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	13	Saya tidak kecewa ketika ditengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online</i> karena ada hal yang harus			



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		diselesaikan (UF)			
	14	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online</i> (F)			
	15	Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online</i> (UF)			
	16	Bermain <i>game online</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya (UF)			
	17	Walaupun saya jarang bermain <i>game online</i> , tapi saya tetap merasa nyaman (UF)			
	18	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada mengikuti kegiatan yang lain (F)			
	19	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i> (UF)			
	20	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain <i>game online</i> walaupun dalam keadaan letih (F)			
Tolerance (Toleransi)	21	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain (UF)			
	22	Saya akan menambah kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain <i>game</i> padahal kuota internet telah habis			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		(F)			
	23	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	24	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	25	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> terus meningkat (F)			
	26	Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain <i>game online</i> (UF)			
	27	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain <i>game online</i> (UF)			
	28	Saya bermain <i>game online</i> hanya pada saat tertentu saja (UF)			
	29	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya (F)			
	30	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya rasa sudah cukup (UF)			
Interpersonal and health-related	31	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> , saya jadi tidak punya teman dekat (F)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p><i>problem</i> (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)</p>	32	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online</i> (UF)			
	33	Waktu untuk bersama dengan keluarga berkurang karena saya terlalu sering bermain <i>game online</i> (F)			
	34	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada bersama teman beraktivitas diluar (F)			
	35	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain <i>game online</i> (UF)			
	36	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain <i>game online</i> (F)			
	37	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain <i>game online</i> (F)			
	38	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i> (F)			
	39	Bagi saya berteman didalam <i>game online</i> lebih menyenangkan daripada bertemu dikehidupan nyata (F)			
	40	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh waktu seharian bermain <i>game online</i> (UF)			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan :

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

.....

.....

.....

Bahasa

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

.....

.....

.....

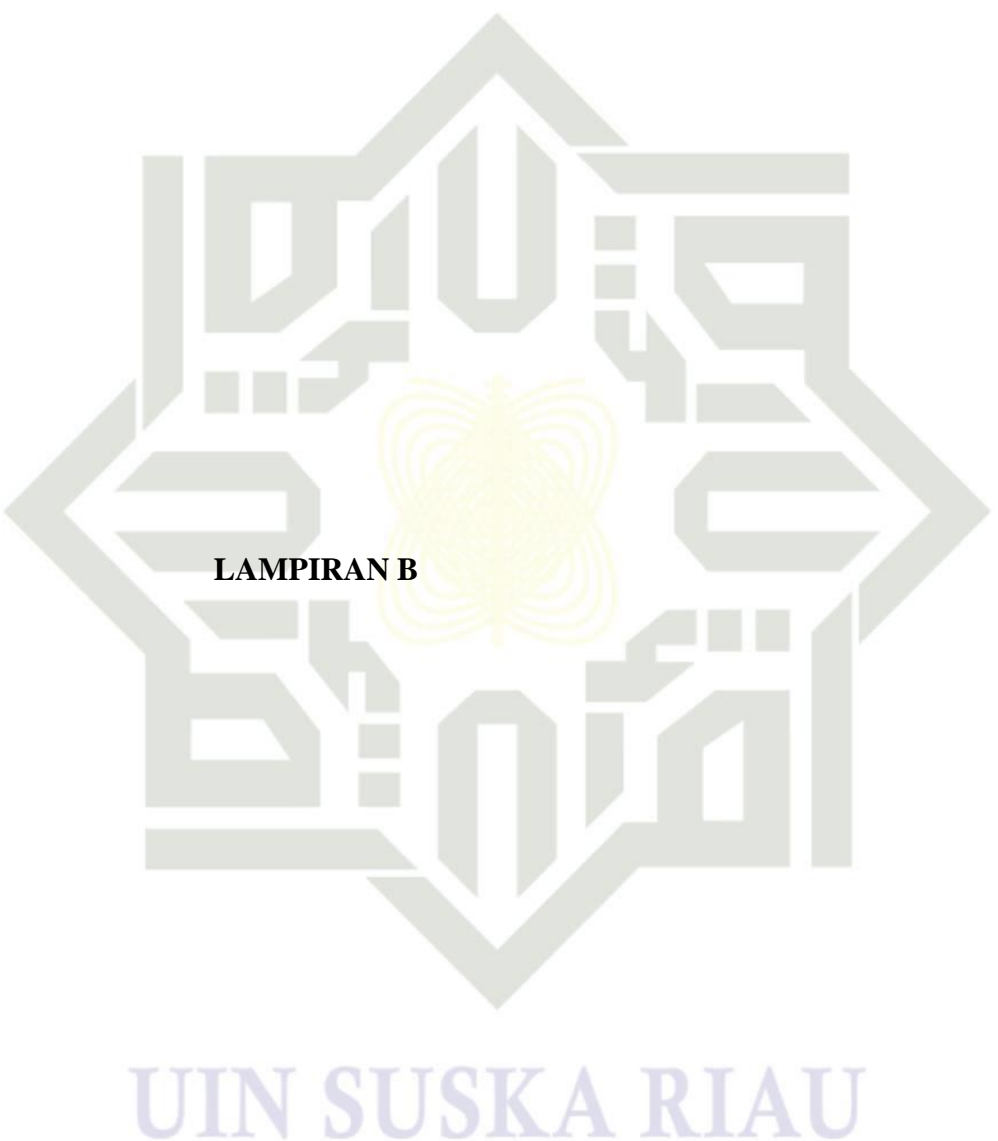
Pekanbaru,

Validator

Liliza Agustin M.Psi ., Psikolog

NIK : 130 671 122

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN B

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IDENTITAS DIRI RESPONDEN

Nama / Inisial :
Jenis Kelamin :
Usia :
Kelas :
Aktif Bermain Game Online di Smartphone ☐
Durasi Bermain / Hari : Kurang dari 5 jam ☐ Lebih ☐
dari 5 jam
Lama Bermain : Kurang dari 6 bulan ☐ Lebih dari 6 bulan ☐

PETUNJUK Pengerjaan

Berikut ini terdapat sebuah skala. Diharapkan kepada responden untuk membaca petunjuk pengisian sebelum memberikan respon jawaban.

Bekerjalah secara mandiri dan berikanlah respon dengan jujur dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, karena kejujuran anda sangat penting dalam penelitian ini. Seluruh respon yang anda berikan dijaga keamanan dan kerahasiaannya oleh peneliti, sesuai dengan etika didalam sebuah penelitian.

Atas bantuan dan kerjasama dari anda, peneliti mengucapkan terimakasih

Chairiatun Nisah Hutasuhut

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

- a. Bacalah pernyataan dengan seksama
- b. Isilah semua nomor dengan memilih satu diantara empat alternatif jawaban dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan (jangan sampai ada nomor yang dikosongkan. Respon jawaban berupa : SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai)
- c. Semua jawaban yang anda pilih adalah benar.
- d. Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya yakin akan kemampuan saya	√			

Keterangan : Artinya anda merasa pernyataan diatas sesuai dengan diri anda yang sebenarnya.

SKALA (Kontrol Diri)

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas				
2.	Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar				
3.	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin				
4.	Saya selalu datang ke sekolah tepat waktu				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.*	Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk				
6.*	Saya sering datang terlambat ke sekolah				
7.*	Saya menunda-nunda dalam mengerjakan tugas				
8.*	Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian				
9.	Ketika di sekolah saya berusaha untuk mengendalikan diri agar tidak mendapat hukuman				
10.	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya				
11.	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
12.*	Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain				
13.	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa				
14.*	Saya boros dalam menggunakan uang				
15.*	Saya mudah kehilangan kesabaran				
16.*	Ketika bermain terkadang saya lupa mengerjakan tugas				
17.*	Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai				
18.*	Saya akan memarahi teman yang mengganggu aktivitas saya				
19.*	Saya sering mengganggu teman				
20.*	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk				
21.	Saya sulit bangun pagi				
22.	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi kesehatan saya				
23.	Saya menyukai kerapian				
24.	Saya sering berolahraga				
25.	Saya makan makanan yang sehat				
26.	Saya tidak suka berolahraga				
27.*	Saya sulit untuk menolak ketika orang lain meminta bantuan				
28.	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam memahami pelajaran				
29.	Saya akan mematikan televisi dan radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas				
30.*	Saya sulit berkonsentrasi				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

31	Saya lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas				
32	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan				
33	Saya tidak mudah putus asa				
34	Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas				
35	Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu				
36	Saya tidak pandai menyimpan rahasia				

SKALA (Kecanduan Game Online)

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya sulit berhenti bermain <i>game online</i>				
2.	Bagi saya <i>game online</i> hanya hiburan saja				
3.	Keinginan untuk bermain <i>game online</i> selalu muncul ketika melihat orang lain bermain <i>game online</i>				
4.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali yang sering terpikirkan adalah bermain <i>game online</i>				
5.*	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan				
6.	Saya akan <i>log in</i> walaupun saya baru saja <i>log off</i> dari <i>game</i>				
7.*	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti				
8.	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i>				
9.*	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain <i>game online</i>				
10	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya <i>log off</i> dari <i>game online</i>				
11	Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online</i>				
12	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i>				
13	Saya tidak kecewa ketika ditengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online</i> karena ada hal yang harus diselesaikan				
14	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online</i>				
15	Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online</i>				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

16	Bermain <i>game online</i> tidak menjadi kebutuhan utama saya				
17	Walaupun saya jarang bermain <i>game online</i> , tapi saya tetap merasa nyaman				
18	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada mengikuti kegiatan yang lain				
19	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i>				
20	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain <i>game online</i> walaupun dalam keadaan letih				
21	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain				
22	Saya akan menambah kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain <i>game</i> padahal kuota internet telah habis				
23	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online</i>				
24	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
25	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> terus meningkat				
26	Saya tidak akan mengorbankan waktu sekolah dan belajar hanya untuk bermain <i>game online</i>				
27	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain <i>game online</i>				
28	Saya bermain <i>game online</i> hanya pada saat tertentu saja				
29	Waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ternyata lebih lama dari waktu yang saya rencanakan sebelumnya				
30	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i> ketika saya rasa sudah cukup				
31	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> , saya jadi tidak punya teman dekat				
32	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain <i>game online</i>				
33	Waktu untuk bersama dengan keluarga berkurang karena saya terlalu sering bermain <i>game online</i>				
34	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada bersama teman beraktivitas diluar				



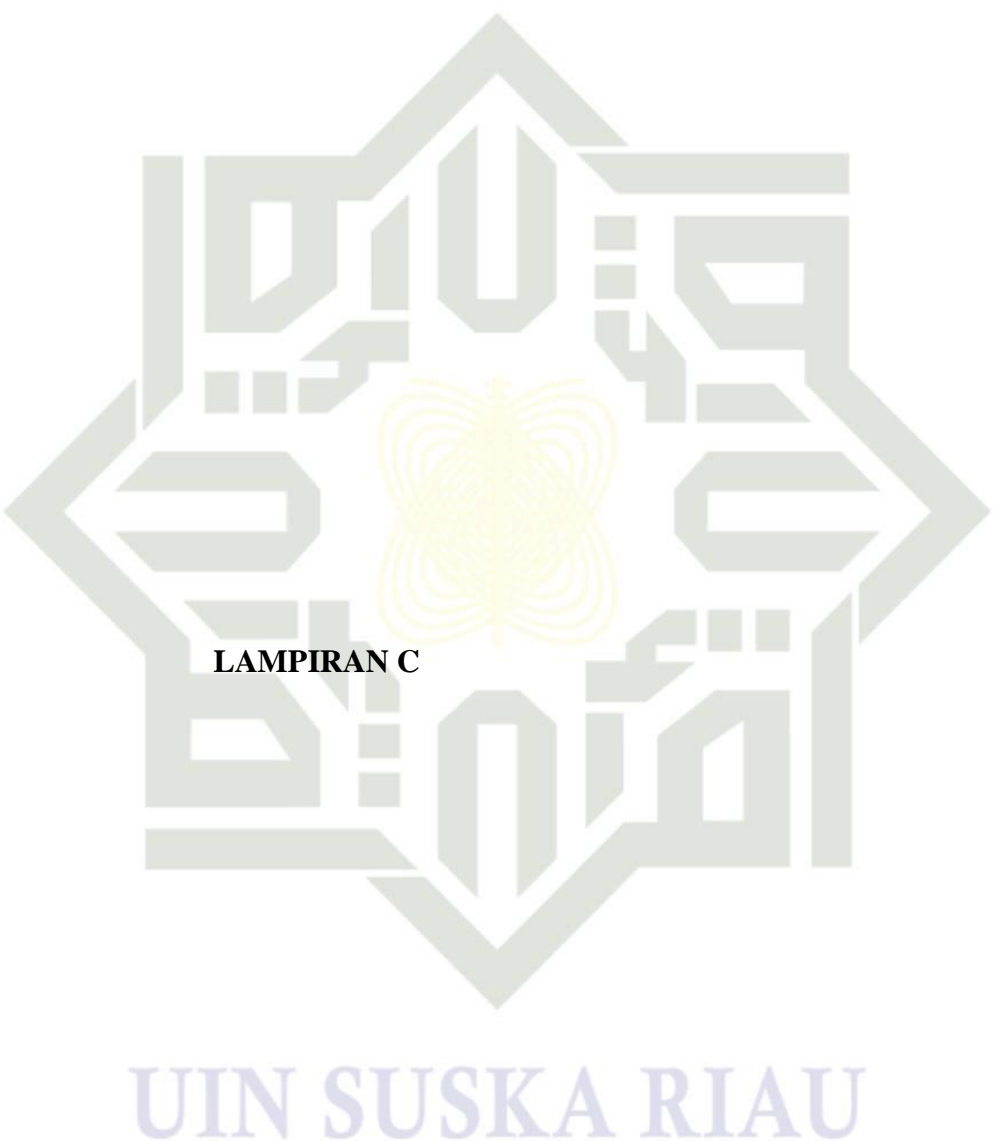
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

35	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain <i>game online</i>				
36	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain <i>game online</i>				
37	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain <i>game online</i>				
38	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i>				
39	Bagi saya berteman didalam <i>game online</i> lebih menyenangkan daripada bertemu dikehidupan nyata				
40	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh waktu sehari-hari bermain <i>game online</i>				

TERIMA KASIH ☺

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN C

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL KONTROL DIRI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	40	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,853	,845	36

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	88,5250	258,051	,323	,850
VAR00002	88,5750	243,994	,574	,843
VAR00003	88,7750	244,179	,667	,841
VAR00004	88,2000	260,113	,219	,853
VAR00005	88,4750	259,589	,347	,850
VAR00006	88,7250	257,538	,320	,850
VAR00007	88,7750	245,922	,569	,844
VAR00008	89,0500	241,485	,699	,840
VAR00009	88,8000	273,446	-,148	,860
VAR00010	88,3750	255,625	,450	,848
VAR00011	88,4750	249,743	,471	,846
VAR00012	88,8500	240,079	,649	,841
VAR00013	89,0000	254,308	,420	,848
VAR00014	88,8500	248,541	,583	,844
VAR00015	88,6500	284,900	-,452	,868
VAR00016	88,9000	258,297	,247	,852



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00017	89,1000	248,144	,524	,845
VAR00018	88,6500	269,464	-,031	,859
VAR00019	88,2750	273,589	-,171	,859
VAR00020	88,6000	267,836	,008	,858
VAR00021	88,4750	254,358	,323	,851
VAR00022	88,3500	262,336	,191	,853
VAR00023	88,7000	283,600	-,416	,867
VAR00024	88,7500	258,705	,234	,853
VAR00025	88,6750	255,199	,426	,848
VAR00026	88,7000	263,703	,125	,855
VAR00027	88,5500	257,279	,345	,850
VAR00028	88,8000	248,985	,554	,845
VAR00029	89,1500	243,515	,624	,842
VAR00030	89,3750	251,112	,488	,846
VAR00031	88,9250	247,097	,554	,844
VAR00032	88,3750	255,625	,450	,848
VAR00033	88,4750	249,743	,471	,846
VAR00034	88,9750	242,589	,604	,842
VAR00035	89,0000	254,308	,420	,848
VAR00036	88,8500	248,541	,583	,844



LAMPIRAN D

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VARIABEL KECANDUAN GAME ONLINE

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	40	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,898	,885	40

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	99,6500	374,849	,611	,893
VAR00002	99,3000	376,369	,557	,893
VAR00003	99,2250	374,076	,644	,892
VAR00004	99,5000	372,821	,610	,892
VAR00005	99,0250	391,461	,325	,897
VAR00006	98,7250	418,410	-,406	,904
VAR00007	99,5000	371,436	,697	,891
VAR00008	99,2500	367,474	,724	,890
VAR00009	99,4500	377,741	,604	,893
VAR00010	98,8750	396,779	,156	,900
VAR00011	99,1250	392,010	,391	,896
VAR00012	99,6250	368,240	,796	,890
VAR00013	99,4250	369,687	,720	,891
VAR00014	99,7000	373,497	,647	,892
VAR00015	99,5750	367,892	,783	,890
VAR00016	99,0250	393,922	,299	,897
VAR00017	99,1250	377,138	,564	,893

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00018	99,5000	374,256	,554	,893
VAR00019	99,6500	387,669	,404	,896
VAR00020	99,5000	377,231	,647	,892
VAR00021	99,4250	375,225	,649	,892
VAR00022	99,9500	389,587	,386	,896
VAR00023	99,1750	388,712	,366	,896
VAR00024	99,5500	387,792	,414	,896
VAR00025	98,9250	412,840	-,235	,903
VAR00026	99,2500	404,141	,001	,902
VAR00027	99,1250	386,625	,334	,897
VAR00028	99,0000	394,462	,252	,898
VAR00029	99,3500	425,208	-,465	,908
VAR00030	99,4750	392,974	,236	,898
VAR00031	99,3250	387,302	,447	,895
VAR00032	99,3500	396,849	,165	,899
VAR00033	99,7750	400,487	,096	,900
VAR00034	99,4500	382,869	,495	,895
VAR00035	99,2250	411,153	-,165	,903
VAR00036	99,8250	372,097	,716	,891
VAR00037	99,1250	392,010	,391	,896
VAR00038	98,9250	415,917	-,306	,904
VAR00039	99,4250	369,687	,720	,891
VAR00040	99,7000	373,497	,647	,892



LAMPIRAN E

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IDENTITAS DIRI RESPONDEN

Nama / Inisial :
Jenis Kelamin :
Usia :
Aktif Bermain *Game Online* di *Smartphone*

Durasi Bermain / Hari : Kurang dari 5 jam ☐ Lebih dari 5 jam ☐

Lama Bermain : Kurang dari 6 bulan ☐ Lebih dari 6 bulan ☐

PETUNJUK Pengerjaan

Berikut ini terdapat sebuah skala. Diharapkan kepada responden untuk membaca petunjuk pengisian sebelum memberikan respon jawaban.

Bekerjalah secara mandiri dan berikanlah respon dengan jujur dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, karena kejujuran anda sangat penting dalam penelitian ini. Seluruh respon yang anda berikan dijaga keamanan dan kerahasiaannya oleh peneliti, sesuai dengan etika didalam sebuah penelitian.

Atas bantuan dan kerjasama dari anda, peneliti mengucapkan terimakasih

Chairiatun Nisah Hutasuhut

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

- Bacalah pernyataan dengan seksama
- Isilah semua nomor dengan memilih satu diantara empat alternatif jawaban dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan (jangan sampai ada nomor yang dikosongkan. Resppon jawaban berupa : SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai)
- Semua jawaban yang anda pilih adalah benar.
- Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya yakin akan kemampuan saya	√			

Keterangan : Artinya anda merasa pernyataan diatas sesuai dengan diri anda yang sebenarnya.

SKALA (Kontrol Diri)

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya tetap berusaha untuk menyelesaikan tugas				
2.	Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar				
3.	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.*	Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk				
5.*	Saya sering datang terlambat ke sekolah				
6.*	Saya menunda-nunda dalam mengerjakan tugas				
7.*	Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian				
8.	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya				
9.*	Saya melakukan sesuatu sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
10.*	Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain				
11.*	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa				
12.*	Saya boros dalam menggunakan uang				
13.*	Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai				
14.*	Saya sulit bangun pagi				
15.	Saya makan makanan yang sehat				
16.*	Saya sulit untuk menolak ketika orang lain memintabantuan				
17.*	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesullitan dalam memahami pelajaran				
18.	Saya akan mematikan televisi dan radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas				
19.*	Saya sulit berkonsentrasi				
20.	Saya lebih suka bermain daripada mengerjakan tugas				
21.	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan				
22.	Saya tidak mudah putus asa				
23.*	Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas				
24.*	Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu				
25.*	Saya tidak pandai menyimpan rahasia				

SKALA (Kecanduan Game Online)

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya sulit berhenti bermain <i>game online</i>				
2.	Bagi saya <i>game online</i> hanya hiburan saja				
3.	Keinginan untuk bermain <i>game online</i> selalu muncul ketika				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	melihat orang lain bermain <i>game online</i>				
4.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali yang sering terpikirkan adalah bermain <i>game online</i>				
5.*	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i> ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan				
6.	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti				
7.	Hidup saya terasa hampa tanpa <i>game online</i>				
8.*	Saya merasa puas meskipun hanya sekedar melihat orang lain bermain <i>game online</i>				
9.	Saya merasa nyaman ketika bermain <i>game online</i>				
10.	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i>				
11.*	Saya tidak kecewa ketika ditengah permainan harus berhenti untuk bermain <i>game online</i> karena ada hal yang harus diselesaikan				
12.	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika tidak bermain <i>game online</i>				
13.*	Terkadang saya merasa jenuh dengan <i>game online</i>				
14.*	Walaupun saya jarang bermain <i>game online</i> , tapi saya tetap merasa nyaman				
15.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada mengikuti kegiatan yang lain				
16.	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain <i>game online</i>				
17.	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain <i>game online</i> walaupun dalam keadaan letih				
18.*	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain				
19.	Saya akan menambah kuota internet untuk bermain <i>game online</i> ketika saya merasa belum puas dalam bermain <i>game</i> padahal kuota internet telah habis				
20.	Saya mampu mengorbankan waktu belajar saya untuk bermain <i>game online</i>				
21.	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>				
22.	Saya akan berhenti kalau sudah terlalu lama bermain <i>game online</i>				



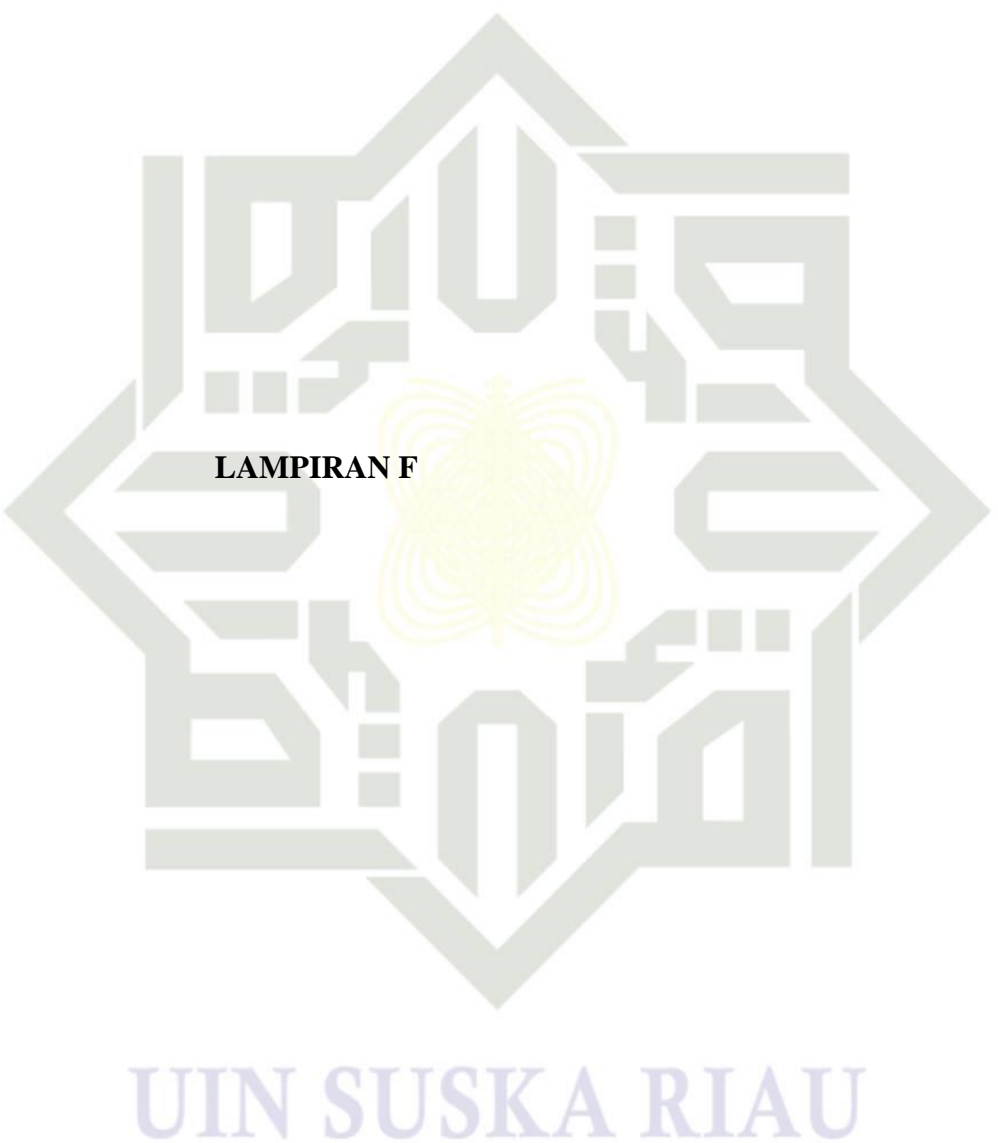
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

23	Ketika saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> , saya jadi tidak punya teman dekat				
24	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada bersama teman beraktivitas diluar				
25	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain <i>game online</i>				
26	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain <i>game online</i>				
27	Bagi saya berteman didalam <i>game online</i> lebih menyenangkan daripada bertemu dikehidupan nyata				
28	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh waktu sehariian bermain <i>game online</i>				

TERIMA KASIH ☺

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN F

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

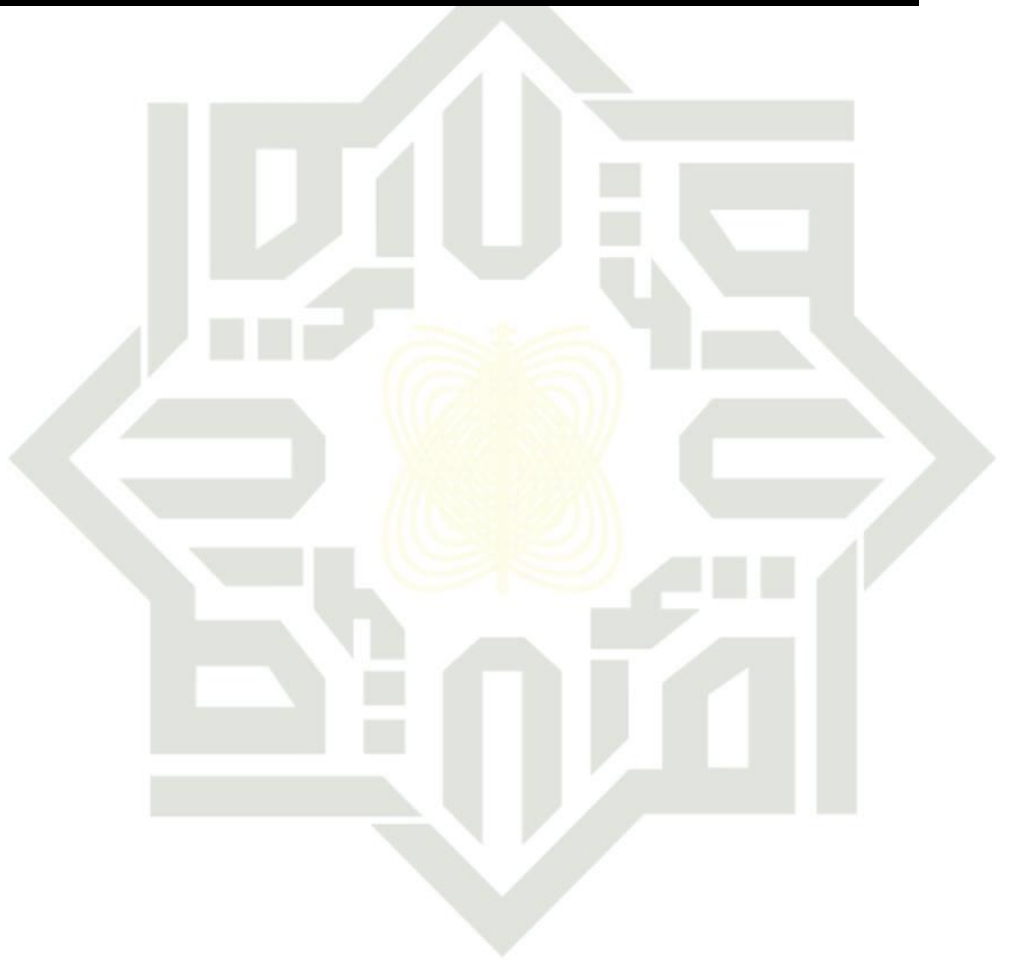
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



EMPIRIK

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kontrol diri	103	67,00	33,00	100,00	72,1553	16,73071
Game online	103	83,00	28,00	111,00	77,0971	19,49133
Valid N (listwise)	103					



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN G

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

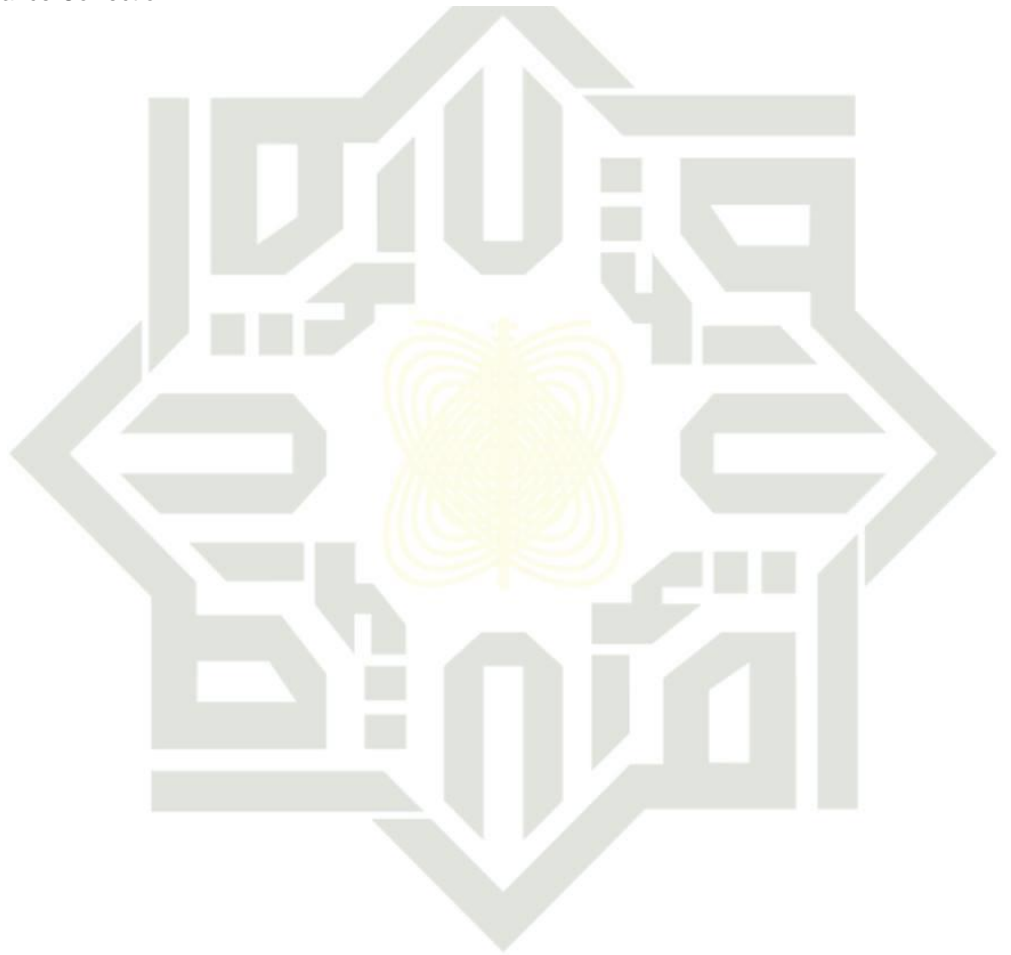
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol diri	,082	103	,084	,973	103	,031
Game online	,079	103	,110	,976	103	,056

a. Lilliefors Significance Correction



UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN H

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UJI HIPOTESIS

Korelasi

Correlations

		VAR00001	VAR00002
Kontrol diri	Pearson Correlation	1	-,333**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	103	103
Game online	Pearson Correlation	-,333**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	103	103

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN I

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kontrol diri * Game online	Between	(Combined)	14634,065	49	298,654	1,137	,322
	Groups	Linearity	3163,253	1	3163,253	12,046	,001
		Deviation from					
		Linearity	11470,812	48	238,975	,910	,628
	Within Groups		13917,450	53	262,593		
Total		28551,515	102				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NP	2	4	3	4	3	4	3	3	4	1	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	84
AF	4	1	4	1	1	3	4	3	2	3	1	3	4	2	1	2	2	3	1	1	3	4	3	2	2	60
DA	1	4	2	4	2	2	4	3	3	3	1	4	3	2	3	1	4	4	4	2	2	4	3	3	4	72
RS	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	84
MM S	4	4	3	4	4	2	4	2	1	3	1	3	1	4	1	3	1	3	4	4	2	4	2	1	1	66
RA	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	2	91
SA	2	2	2	1	1	3	1	4	1	1	4	2	2	2	1	1	3	2	1	1	3	1	4	1	3	49
JK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	90
HF	3	1	3	4	2	2	4	4	1	4	4	4	3	2	1	3	3	3	4	2	2	4	4	1	3	71
FW	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	94
AT N	1	1	2	3	1	2	2	4	2	1	1	3	1	3	1	2	1	2	3	1	2	2	4	2	1	48
KA	2	3	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	4	2	1	2	4	2	2	2	2	2	54
MA S	3	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	1	3	2	2	1	1	3	4	3	4	4	4	2	1	72
MR N	2	3	2	2	3	3	4	4	2	1	4	4	3	1	2	1	2	2	2	3	3	4	4	2	2	65
SW	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	35
ISM	3	3	1	4	3	3	3	4	3	4	3	1	3	3	3	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	75
DS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	95
DK	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	1	4	4	86
AR	3	4	2	4	3	3	2	4	3	3	4	2	4	4	2	1	4	1	4	3	3	2	4	3	4	76
LU	4	3	4	1	3	4	4	4	1	4	3	4	3	3	3	2	4	3	1	3	4	4	4	1	4	78
DM S	2	2	2	1	4	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	4	1	1	1	2	1	41
AF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
RS	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	1	4	3	3	4	4	3	4	86
MR	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	2	3	2	1	44
AR	2	3	3	3	4	2	4	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	3	4	2	4	1	2	1	54
RR	3	3	4	4	1	4	4	3	4	4	2	4	4	1	4	3	1	1	4	1	4	4	3	4	1	75
SG	2	1	4	2	4	2	4	4	4	3	4	1	3	4	3	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	79
NS	1	1	1	3	4	2	3	4	2	3	3	4	3	1	1	4	3	4	3	4	2	3	4	2	3	68
HK S	4	3	3	2	4	3	1	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	1	3	4	4	81
SA	3	4	4	1	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	4	4	3	3	1	4	4	1	4	4	3	78
AS	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	1	1	4	1	4	1	2	4	3	3	3	3	4	1	70
GS	4	2	3	3	3	4	3	3	1	3	2	4	4	4	4	1	4	4	3	3	4	3	3	1	4	77
JF	1	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	2	2	3	1	4	4	4	3	2	4	3	3	4	78
PA	1	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	78
HM S	3	3	3	3	2	2	1	3	1	3	4	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	1	1	50
AP	4	4	2	4	4	4	1	4	4	3	2	1	4	4	1	4	2	4	4	4	4	1	4	4	2	79
MS R	2	3	3	3	2	3	4	4	1	4	2	4	1	4	2	3	1	2	3	2	3	4	4	1	1	66
IH	4	1	4	4	3	4	1	4	1	3	1	4	3	1	4	3	2	3	4	3	4	1	4	1	2	69



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IHF	4	1	4	4	4	4	1	4	3	1	1	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	1	4	3	4	79
MY	2	1	2	2	1	1	1	1	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	39
PR	1	1	4	4	4	4	4	4	1	3	4	1	4	4	1	1	2	4	4	4	4	4	4	1	2	74
RA	2	3	3	4	3	3	3	4	1	1	1	4	1	4	1	4	1	4	4	3	3	3	4	1	1	66
EF	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	3	3	4	1	4	4	2	1	4	4	4	1	4	4	2	81
AF	3	2	4	3	3	2	4	3	4	1	1	3	3	1	3	1	3	2	3	3	2	4	3	4	3	68
MJ	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	86
NA	4	3	1	1	3	4	1	1	3	1	3	4	3	3	4	2	3	3	1	3	4	1	1	3	3	63
SN	3	4	3	3	1	4	4	2	3	1	4	4	3	4	4	1	4	2	3	1	4	4	2	3	4	75
SN	4	4	1	3	3	2	1	1	3	3	1	2	2	3	4	2	4	3	3	3	2	1	1	3	4	63
MA R	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	1	1	4	2	1	3	3	4	4	4	4	2	3	3	78
HR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
KA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
SW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
SN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
OF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
MK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
RR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
RFA	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	88
MD	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	94
DS	1	2	1	2	1	4	1	4	2	2	4	1	2	2	3	1	2	2	2	1	4	1	4	2	2	53
RW	4	3	3	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	4	4	2	1	1	73
LG	4	4	3	1	3	3	4	3	2	4	1	4	3	2	1	3	1	3	1	3	3	4	3	2	1	66
MU	3	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
PN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
AR	2	1	1	1	3	3	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	4	1	1	3	3	2	2	2	4	49
LP	4	4	1	1	3	1	1	1	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	1	1	3	4	65
NA	4	2	1	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	76
NF	2	3	2	4	3	4	1	2	1	3	1	2	3	3	1	1	2	1	4	3	4	1	2	1	2	56
SA	4	4	4	1	1	2	4	3	2	1	4	3	2	4	2	4	3	3	1	1	2	4	3	2	3	67
RA	2	2	2	1	1	3	2	3	1	1	1	1	2	3	3	1	2	2	1	1	3	2	3	1	2	46
JF	2	3	2	1	1	4	2	4	1	2	4	1	4	4	3	1	4	3	1	1	4	2	4	1	4	63
YH	1	1	2	2	1	2	2	2	3	4	2	2	4	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	3	1	48
YR	3	3	1	3	3	2	3	1	2	2	1	4	2	3	4	2	2	1	3	3	2	3	1	2	2	58
RJ	4	4	2	1	3	4	4	1	3	4	4	1	4	3	2	3	4	3	1	3	4	4	1	3	4	74
MH	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	2	1	44
SW	1	4	1	4	4	4	4	1	1	4	2	2	3	1	3	1	3	3	4	4	4	4	1	1	3	67
EW	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	88
JA	3	3	4	2	4	2	4	4	4	1	3	3	3	4	1	2	4	3	2	4	2	4	4	4	4	78
MY	2	2	4	3	1	1	1	4	2	2	1	4	1	2	1	4	2	1	3	1	1	1	4	2	2	52



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LA	2	2	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	83
RW	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	3	1	3	2	4	1	3	3	1	2	2	2	2	1	3	50
GL	3	4	3	4	3	3	3	2	4	1	2	4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	76
KM	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	83
TM	3	1	3	2	4	2	2	2	4	3	4	3	4	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	64
UL	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	90
VA	4	2	2	2	2	2	3	4	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	4	1	1	54
WG	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	91
YR	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	33
EC	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	92
YZ	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	80
NS	3	3	4	2	4	2	4	4	4	1	3	3	3	4	1	2	4	3	2	4	2	4	4	4	4	78
RA	2	2	4	3	1	1	1	4	2	2	1	4	1	2	1	4	2	1	3	1	1	1	4	2	2	52
THS	2	2	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	83
AZ	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	3	1	3	2	4	1	3	3	1	2	2	2	2	1	3	50
MA	3	4	3	4	3	3	3	2	4	1	2	4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	76
ZA	2	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	83
YA	3	1	3	2	4	2	2	2	4	3	4	3	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	62
M	3	1	3	2	4	2	2	2	4	3	4	3	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	62
TW	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	90
RP	4	2	2	2	2	2	3	4	1	3	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	4	1	1	53
AD	2	4	3	4	3	4	3	3	4	1	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	82
RY	4	1	4	1	1	3	4	3	2	3	1	1	4	2	1	2	2	3	1	1	3	4	3	2	2	58
MH	1	4	2	4	2	2	4	3	3	3	1	4	1	2	3	1	4	4	4	2	2	4	3	3	4	70
A	1	4	2	4	2	2	4	3	3	3	1	4	1	2	3	1	4	4	4	2	2	4	3	3	4	70
AA	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	3	1	3	2	4	1	3	3	1	2	2	2	2	1	2	49
UK	3	4	3	4	3	3	3	2	4	1	2	4	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	75



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

NP	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	2	3	100
AF	2	1	3	4	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	1	89
DA	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	4	1	1	4	1	4	4	3	4	4	4	1	3	4	4	1	1	87
RS	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	33
MMS	3	4	3	4	3	2	1	2	4	1	4	2	3	4	3	1	4	4	3	2	1	2	4	1	4	2	3	4	78
RA	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	99
SA	2	4	2	1	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	52
JK	3	3	3	4	3	4	1	2	1	3	3	1	3	1	2	1	1	4	3	4	1	2	1	3	3	1	3	1	65
HF	4	4	4	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	53
FW	4	2	3	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	80
ATN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	1	4	4	4	1	1	4	2	3	3	3	4	1	90
KA	4	1	1	3	2	4	1	3	1	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	4	1	3	1	3	3	4	3	3	73
MAS	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	97
MRN	1	2	2	4	2	2	2	3	2	3	4	3	1	1	1	1	1	4	2	2	2	3	2	3	4	3	1	1	62
SW	2	2	2	1	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	1	2	3	3	2	4	4	3	4	3	4	82
ISM	4	4	1	4	3	3	1	4	1	3	2	1	3	2	3	1	4	4	3	3	1	4	1	3	2	1	3	2	71
DS	2	3	2	4	3	4	1	2	1	3	1	2	3	3	1	1	2	4	3	4	1	2	1	3	1	2	3	3	65
DK	4	4	4	1	1	2	4	3	2	1	4	3	2	4	2	4	3	1	1	2	4	3	2	1	4	3	2	4	75
AR	2	3	2	1	1	4	2	4	1	4	4	1	4	3	3	1	4	1	1	4	2	4	1	4	4	1	4	3	73
LU	2	3	2	1	1	4	2	4	1	2	4	1	4	4	3	1	4	1	1	4	2	4	1	2	4	1	4	4	71
DMS	1	1	2	2	1	2	2	2	3	4	2	2	4	2	1	1	1	2	1	2	2	2	3	4	2	2	4	2	59
AF	3	4	1	1	3	2	1	1	3	1	1	1	2	3	4	2	2	1	3	2	1	1	3	1	1	1	2	3	54
RS	4	4	2	1	3	4	4	1	3	4	4	1	4	3	2	3	4	1	3	4	4	1	3	4	4	1	4	3	83
MR	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
AR	1	4	1	4	4	4	4	1	1	4	2	2	3	1	3	1	3	4	4	4	4	1	1	4	2	2	3	1	73
RR	4	4	2	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	98
SG	3	3	3	2	4	2	1	1	4	1	1	1	3	4	1	2	4	2	4	2	1	1	4	1	1	1	3	4	64
NS	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	105
HKS	3	3	3	2	4	4	3	1	2	4	3	3	3	2	3	3	4	2	4	4	3	1	2	4	3	3	3	2	81
SA	3	4	2	4	1	4	2	4	4	3	2	4	2	3	4	4	2	4	1	4	2	4	4	3	2	4	2	3	85
AS	4	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	3	3	4	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	3	56
GS	4	2	4	3	4	4	4	3	1	4	2	4	4	2	4	1	2	3	4	4	4	3	1	4	2	4	4	2	87
JF	3	4	1	3	1	2	4	3	1	3	4	3	3	2	3	3	4	3	1	2	4	3	1	3	4	3	3	2	76
PA	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	4	4	95
HMS	4	4	3	1	4	2	4	2	4	1	4	2	3	3	4	1	4	1	4	2	4	2	4	1	4	2	3	3	80
AP	2	1	2	4	3	4	1	4	4	3	4	1	4	4	1	4	2	4	3	4	1	4	4	3	4	1	4	4	84
MSR	3	4	4	4	4	3	2	1	1	1	4	4	1	2	3	3	3	4	4	3	2	1	1	1	4	4	1	2	74
IH	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	3	3	4	1	3	3	3	3	1	3	3	75
IHF	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	97
MY	1	3	3	1	1	4	4	1	4	1	4	4	1	4	4	2	4	1	1	4	4	1	4	1	4	4	1	4	75
PR	2	1	1	4	3	1	1	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	1	1	4	4	3	3	4	3	3	81



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RA	4	4	1	4	3	3	1	4	1	3	2	3	1	2	2	1	3	4	3	3	1	4	1	3	2	3	1	2	69
EF	2	4	4	4	3	4	1	4	4	3	1	4	4	1	3	4	2	4	3	4	1	4	4	3	1	4	4	1	85
AF	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	1	3	71
MJ	4	4	2	4	2	3	2	4	3	3	4	3	4	4	1	1	4	4	2	3	2	4	3	3	4	3	4	4	88
NA	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	99
SN	4	1	3	3	1	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	1	4	3	1	4	4	4	3	1	4	4	3	4	87
SN	4	4	3	3	3	1	4	3	4	1	2	2	1	4	4	1	4	3	3	1	4	3	4	1	2	2	1	4	76
MAR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	1	4	2	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	1	1	4	92
HR	3	2	1	1	2	3	1	3	2	4	3	3	3	3	4	4	2	1	2	3	1	3	2	4	3	3	3	3	72
KA	1	4	1	4	4	1	1	1	4	1	4	1	2	3	1	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	1	2	3	64
SW	3	4	1	1	2	1	2	1	1	1	2	4	4	1	1	4	1	1	2	1	2	1	1	1	2	4	4	1	54
SN	4	1	3	3	3	2	4	2	3	4	4	1	3	3	2	1	3	3	3	2	4	2	3	4	4	1	3	3	78
OF	3	3	3	4	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	4	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	54
MK	4	3	1	4	1	4	1	4	3	4	4	1	1	3	2	1	3	4	1	4	1	4	3	4	4	1	1	3	74
RR	3	2	4	3	1	1	1	1	2	4	3	1	1	2	3	1	2	3	1	1	1	1	2	4	3	1	1	2	55
RFA	1	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	4	4	2	1	1	1	1	4	1	1	50
MD	1	1	2	1	1	1	4	4	4	3	1	4	1	4	3	1	1	1	1	1	4	4	4	3	1	4	1	4	65
DS	1	1	2	3	3	3	1	1	3	1	3	3	4	4	2	1	4	3	3	3	1	1	3	1	3	3	4	4	69
RW	3	4	3	1	4	3	2	3	4	2	1	4	3	4	1	3	4	1	4	3	2	3	4	2	1	4	3	4	80
LG	4	4	3	1	4	4	4	3	1	4	4	3	3	1	3	3	3	1	4	4	4	3	1	4	4	3	3	1	84
MU	4	3	3	1	1	3	1	1	3	1	1	4	2	3	1	4	1	1	1	3	1	1	3	1	1	4	2	3	58
PN	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	4	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	47
AR	4	4	4	4	1	1	4	4	3	3	4	1	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4	3	3	4	1	4	4	87
LP	4	1	3	2	2	3	1	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	1	4	2	4	4	4	3	4	83
NA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	108
NF	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111
SA	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	106
RA	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	1	1	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	1	1	3	84
JF	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	100
YH	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	97
YR	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	108
RJ	4	1	2	2	4	2	4	2	3	4	2	4	4	3	2	2	2	2	4	2	4	2	3	4	2	4	4	3	81
MH	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	105
SW	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	109
EW	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	104
JA	3	4	2	3	1	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	1	2	4	2	4	4	4	4	4	3	89
MY	4	4	4	4	2	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	3	4	4	4	4	98
LA	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
RW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	103
GL	3	3	1	3	1	1	1	1	4	4	1	2	4	3	2	2	4	3	1	1	1	1	4	4	1	2	4	3	65
KM	4	1	1	3	2	4	1	3	1	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	4	1	3	1	3	3	4	3	3	73



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TM	1	2	4	1	3	3	4	1	2	2	3	2	1	2	2	1	4	1	3	3	4	1	2	2	3	2	1	2	62
UL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
VA	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	3	98
WG	3	2	4	2	4	2	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	2	2	4	2	1	1	1	3	2	1	2	1	53
YR	4	2	2	3	3	4	1	3	1	1	2	4	3	2	2	1	2	3	3	4	1	3	1	1	2	4	3	2	67
EC	1	4	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	46
YZ	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
NS	3	4	3	4	3	2	1	2	4	1	4	2	3	4	3	1	4	4	3	2	1	2	4	1	4	2	3	4	78
RA	4	4	4	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	99
THS	2	4	2	1	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	3	2	2	1	2	52
AZ	3	3	3	4	3	4	1	2	1	3	3	1	3	1	2	1	1	4	3	4	1	2	1	3	3	1	3	1	65
MA	4	4	4	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	53
ZA	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
YAM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	2	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	1	95
TW	4	1	1	3	2	4	1	3	1	3	3	4	3	3	3	3	1	3	2	4	1	3	1	3	3	4	3	3	73
RP	1	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	4	97
AD	1	2	2	4	2	2	2	3	2	3	4	3	1	1	1	1	1	4	2	2	2	3	2	3	4	3	3	1	64
RY	2	4	2	1	2	3	2	1	1	3	4	2	1	2	1	1	2	1	2	3	3	1	1	3	2	2	1	2	55
MHA	3	3	3	4	3	4	1	2	1	3	3	1	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	1	3	3	1	3	1	62
AA	4	4	4	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	2	1	4	54
UK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4	98



1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - c. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrandt Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
 Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/2417/2019
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Mohon Izin Prariset

Pekanbaru, 17 September 2019

Kepada
 Yth. Kepala SMAN 1 Tambang
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.
 Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada Saudara bahwa:

Nama : Chairiatun Nisah Hutahut
 NIM : 11361204835
 Jurusan : Psikologi
 Semester : XIII (tiga belas)

ditugaskan untuk melakukan prariset di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Kecamatan Tambang".

Untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin prariset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
 Dekan,



Masmaruddin Bardansyah, Lc., M.P.
 090713 200312 1 004

Surat Kuasa
 No. Un.04/F.VI/KP.07.6/2417/2019



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1904
 Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00 9/E.69/2020 Pekanbaru, 09 Juni 2020
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMAN 1 Tambang
 Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
 Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT
 NIM : 11361204835
 Tempat Tgl.Lahir : KUALU NENAS, 28 Oktober 1995
 Jurusan : Psikologi S1
 Semester : XIV (Empat Belas)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Oline di Smartphone pada Remaja di SMAN 1 Tambang".

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam.
 Dekan,



Prof. Dr. Hairunas., M.Ag
 NIP. 19720828 200604 1 002



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
كلية علم النفس
FACULTY OF PSYCHOLOGY

Jl. H.R. Soebrandt Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004
Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : <http://fpsi.uin-suska.ac.id> E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/E.125/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Mohon Izin Riset

Pekanbaru, 22 Juni 2020

Kepada
Yth. Kepala SMAN 1 Tambang
Kampar

Assalamu'alaikum wr. wb.
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:

Nama : CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT
NIM : 11361204835
Jurusan : Psikologi S1
Semester : XIV (Empat Belas)

ditugaskan untuk melakukan riset penelitian di tempat Saudara guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

"Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online di Smartphone pada Remaja di SMAN 1 Tambang".

untuk itu kami mohon Saudara berkenan memberi izin riset yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Wassalam.
Dekan,

Prof. Dr. Hairunas, M.Ag
NIP. 19720828 200604 1 002

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 TAMBANG

KECAMATAN TAMBANG
Jalan Raya Pekanbaru - Bangkinang Km. 29 Kode Pos 28461
Website : www.smanatutambang.sch.id Email : smanatutambang@gmail.com
Twitter : Instagram : @sman1_tambang NPSN : 10400371 NSS : 301140670001
Akreditasi A

SURAT KETERANGAN IZIN PRA RISET
NOMOR : 070/SMAN.1-TB/193/2019

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/2442/2019, tanggal 17 September 2019, maka Kepala SMA Negeri 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT
Nomor Mahasiswa/NIM	: 11361204835
Peminatan/Semester	: Psikologi/XIII (Tiga Belas)
Alamat	: Panam-Pekanbaru

Yang bersangkutan akan melakukan Penelitian/Riset di SMA Negeri 1 Tambang Kabupaten Kampar pada dasarnya kami dapat menerimanya.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Tambang, 11 Desember 2019
Kepala Sekolah

Drs. KHAIIRULLAH, M. Pd
NIP. 19600625 199403 1 011

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 TAMBANG
KECAMATAN TAMBANG
Jalan Raya Pekanbaru - Bangkinang Km. 29 Kode Pos 28461
Website : www.sman1tambang.sch.id Email : sman1tambang@gmail.com
Twitter / Instagram : @sman1tambang - NPSN : 10400371 NSS : 301.14.06.70.001
Akreditasi A

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 070/SMAN.1-TB/ 2020/ 263

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar Provinsi Riau, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: CHAIRIATUN NISAH HUTASUHUT
NIM	: 11361204835
Universitas	: UIN Suska Riau Pekanbaru
Fakultas/Jurusan	: Psikologi/ Psikologi
Jenjang	: S.1
Alamat	: Kualu Nenas, RT 001 RW 002 Dusun I Pasar Buah

Yang bersangkutan benar telah melakukan Penelitian/Riset di SMA Negeri 1 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar yang dilaksanakan mulai tanggal 16 s/d 17 Juni 2020, guna menyelesaikan Skripsi dengan Judul "HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAAAN GAME ONLINE DI SMARTPHONE PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 TAMBANG".

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

21 Oktober 2020
Kepala Sekolah
Drs. Khairullah, M. Pd
NIP. 19690625 199403 1 011

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BIOGRAFI PENULIS

Assalamua'laikum Wr. Wb



Chairiatun Nisah Hutasuhut, kelahiran Kualu Nenas 26 Oktober 1995. Beralamat di Kualu Nenas Kecamatan Tambang, Merupakan anak dari pasangan Bapak Palito Hutasuhut dan Ibu Yusnimar. Serta anak Pertama dari dua bersaudara. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan dasar di SDN 007 Kualu Nenas pada tahun 2007. Berikutnya penulis menyelesaikan pendidikan tingkat MTS di MTS Negeri Tarok Kampar pada tahun 2010. Penulis menyelesaikan pendidikan tingkat SMA di SMAN 1 Kampar Timur pada tahun 2013, dan kini penulis menyelesaikan tingkat Strata 1 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Fakultas Psikologi dengan Jurusan S1 Psikologi pada tahun 2021. Penulis juga melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) semester VI SLB Kasih Ibu.

Alhamdulillah atas berkat dan ridho Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul yaitu “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* di *Smartphone* pada Remaja.” Dibawah bimbingan Ibu Yuli Watiningsih, M.Psi, Psikolog dan resmi lulus dengan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi.) tanggal 13 Januari 2021.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.